次号から完全隔週刊でブッちぎりだぜっ!!

平成7年12月15日発行（毎月1回15日発行）第7巻第12号（通巻70号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

期待の新作突撃 Special

サクラ大戦

ドラゴンフォース／結婚
エアーズアドベンチャー
ルナ ザ シルバースター

●マップで攻略!!

ワールドアドバンスド大戦略

●年末・年始ドトウの超速報!!

ガーディアンヒーローズ

真・女神転生

ストリートファイターZERO
ドラゴンボールZ
闘神伝S／ガンバード
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
スーパーリアル麻雀グラフィティ
QUOVADIS／北斗の拳
機動戦士ガンダム

綴じ込み52ページ!!

セガAMファン

『VF3』を含むサターンからアーケードまで総力完全特集

バーチャファイター2

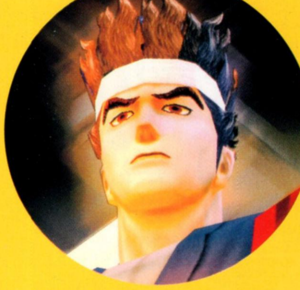
セガラリー・チャンピオンシップ／バーチャコップ
ファイティングバイパーズ／マンクスTT
バーチャロン／スカイターゲット

12
MONTHLY
1995
DECEMBER
540YEN

セガサターンがとしまえんに乗り込んだ

ペアで
2万名様
ご招待!

●サターン250台で超新作ソフト、先取り遊び放題。
●25面マルチスクリーンで、サターン版「バーチャファイター2」ゲーム大会。
●アーケードコーナーで、「ファイティングバイパーズ」金網デスマッチ。
●メインステージで、各ソフトメーカーの新作紹介や開発秘話、トークショーなど盛りだくさん。



サターン発売一周年記念イベント

娯楽の殿堂対決

としまえん VS SEGA SATURN™

11月23日㊗・24日㊎・25日㊏

会場：としまえん内特設セガサターン館 入場無料（ただし予約招待券が必要です。）

今すぐ、往復ハガキでご応募ください。

応募の締切は11月15日(水)

[予約招待券応募の方法] 往復ハガキの往信用ウラ面に ①希望日(11月23・24・25日の中から1日を選んでください。) ②希望時間帯(下記のA・B・Cの中から①で選んだ希望日の第1希望時間帯と第2希望時間帯を選んでください。) ③住所 ④氏名 ⑤学年または職業 ⑥電話番号をご記入ください。[時間帯 A…10:30~12:30 B…13:00~15:00 C…15:30~17:30]
●返信用ハガキのオモテ面(あて先欄)にも、あなたの住所、氏名を必ずご記入ください。
※記入なき場合は無効となります。[宛先]〒164 東京都中野郵便局留「としまえんVSセガサターン」係
[予約招待券の発送]●返信用ハガキに、招待日時を記載し、「予約招待券」として返送いたします。「予約招待券」1枚につき、2名様まで入場できます。●小学3年生以下の方は、保護者の同伴が必要です。
●応募者が多数の場合は、厳選なる抽選のうえ、当選者を決定させていただきます。
●としまえんの入園とセガサターン館の入場は無料ですが、としまえん内の遊戯施設等は有料です。●会場の混雑状況により、入場制限を行う場合があります。●としまえんへの入園に関して、近隣住民の方々へ迷惑をおかけしないために、前日以前および前夜からとしまえん入り口周辺にてお待ちいただくことを禁止いたします。●会場にて係員の指示および注意事項に従わず生じた事故については、主催者および運営主体は一切責任を負いません。●[イベントに関するお問い合わせ先]03-3240-7644 受付時間 月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)

~記入例~

返信用(表面)	送信用(裏面)
□□□-□□ (返信用) あなたの住所 あなたの氏名	~希望日~ 11月24日 ~希望時間帯~ 第1希望…B 第2希望…C ●あなたの住所 ●あなたの氏名 ●学年または職業 ●あなたの電話番号

SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)

SEGASATURN
SPECIAL POLICE
バーチャコップ
VIRTUA COP
11月24日
発売予定
[シューティング]
バーチャガン
同梱セット 7,800円
(バーチャガン1丁付)
●バーチャコップ単品 5,800円
●別売バーチャガン 2,900円
バーチャガン
ブラックボディの本格派!!
撃たれる前に撃て!!!
最もリアルで最も爽快!
世界初の3DCGガンシューティング
いよいよセガサターンに登場!!
射撃練習ができるトレーニングモードでは、
2P対戦も可能に。
テクスチャーマッピングの美しい画面と、
息もつかせぬテンポの展開で
ゲームを超えた臨場感が君に迫る!!
AM R&D DEPT.#2
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1995
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
すごいソフトは、セガサターンから
SEGASATURN
セガサターン 好評発売中

SATURN FANは

皆様のアツイご要望にお応えして!!

次号12月8日より

完全

「もっと早く!!」、「もっと知りたい!!」そんな皆様の声にお応えして、SATURN　FANが隔週刊になります。より詳細な情報をより早く。新企画満載・増ページでスタートします!!

隔週

今後とも、よろしく

専門誌だからできる
超最新情報を

2週間ごとに
お届け!!

©SEGA

編集・発行／徳間書店インターメディア㈱

刊!

お願いいたします!

その前に

サターン発売
1周年記念!!

完全保存版スペシャル号も発売!!

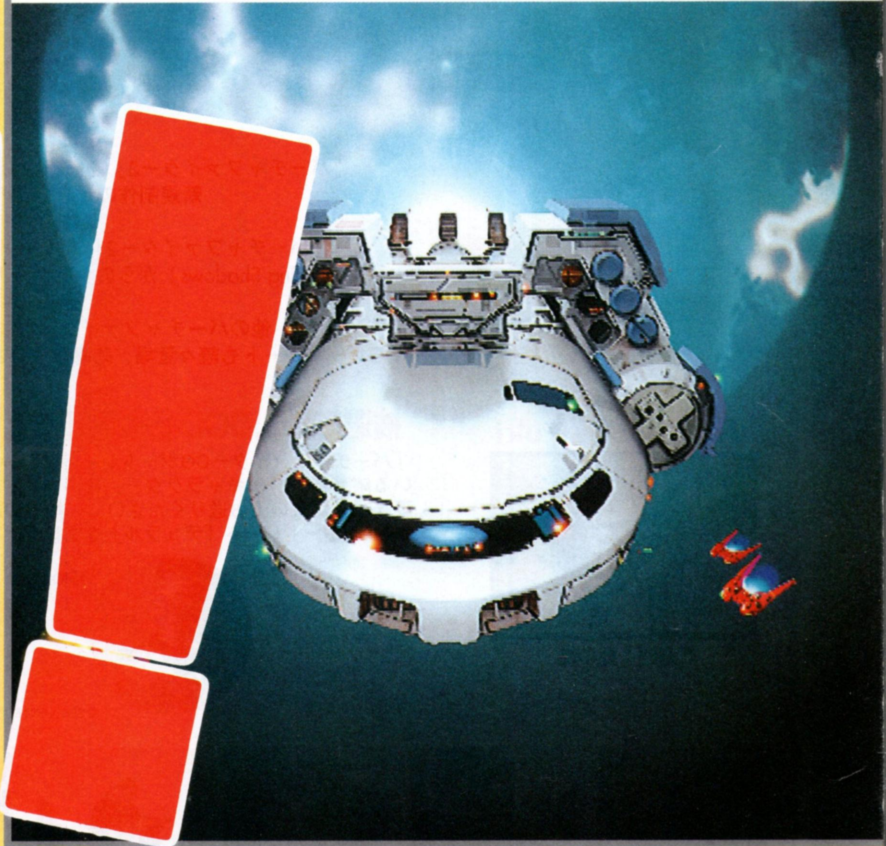
サターンファン12月号増刊
CDジャケット（仮称）&オールカタログ
オリジナル 超役立ち

こちらは

ウルテクや攻略法を満載した超便利CDジャケット等、全サターンファン必携の保存版!!

11月21日(火)ごろ 発売

予価650円(税込)



SEGA™

Virtua Fighter™ CG Portrait series

第2弾 Vol.3 結城晶／Vol.4 パイ・チェン
11月17日 同時発売予定 各1,280円

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

●

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット＆カラオケを収録

●

他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

Vol.3 Akira Yuki

収録曲：夏の嵐

Vol.4 Pai Chan

収録曲：Oh, My Shinin' Star

抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント！

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚（5キャラクター）を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。　抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。

締め切り：'96年2月29日（当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、景品の発送は '96年3月末日からになります。

AM R&D DEPT. #2

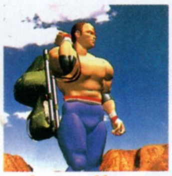
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1995

VIRTUA FIGHTER 2 を飾る ヒーロー達が続々登場！

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド＆カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.1 Sarah
Dancing Shadow
好評発売中

Vol.2 Jacky
Believe In Love
好評発売中



Vol.5 Wolf
CHAIN REACTION
12.8 発売予定

Vol.6 Lau
金色の雨
12.8 発売予定

Vol.7 Shun
崑崙の夢
1.12 発売予定

Vol.8 Lion
Winner or Loser
1.12 発売予定

Vol.9 Kage
誰も知らない
2.9 発売予定

Vol.10 Jeffry
あの波を越えて
2.9 発売予定

株式会社セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

ばくばくアニマル
世界飼育係選手権
SEGASATURN
3Dキャラが動きまくる!
落ち物パズルの新機軸!!
新発売 4,800円(パズル)
もはや理屈抜き!
遊んでわかる、ひと味違うプレイ感覚。
次々落ちるエサブロックを動物キャラに食べさせて、さあ攻撃。
1P VS CPU、1P VS 2P、乱入モードと、
3種類のプレイモードで、きみもゲームに食いつこう!
これは痛快・対戦パズルゲームだ!
ST-V FOR SEGASATURN
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
水滸演武
見よ! 他を寄せ付けない
本場の武術! これが水滸伝だ!
好評発売中 5,800円
(格闘アクション)
ST-V FOR SEGASATURN
© 1995 DATA EAST CORP.
GOLDEN AXE THE DUEL
ゴールデンアックス ザ・デュエル
セガが誇る名作アクションが
対戦格闘ゲームにパワーアップ!
好評発売中 5,800円
(格闘アクション)
ST-V FOR SEGASATURN
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995
すごいソフトは、セガサターンから
SEGASATURN
セガサターン 好評発売中
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGASATURN
輪をかけて通
ぷよ
サターンぷよ通買って、ぷよサターンもらっちゃおう！
アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、期間限定毎月100名様にぷよサターンをプレゼント！詳しくはSSぷよ通の取扱説明書を読んでね。
95年
株式会社

ぷーみそコネコネ
COMPILE
ぷよ2通
©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995
GAME
輪をかけてヴァージョン・アップ!!
漫才デモ復活・初心者練習モードと通モードが新登場!
VIDEO
輪をかけて興奮のライブ!!
第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現!
SONG
輪をかけて響く熱唱!!
田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録!
「通モード」エンディング・テーマ「ずっと/そばに/いるよ」ファン待望のシングル化! 近日発売予定
ぱよえ～んツアー・キャンペーンソング「灼熱のファイヤーダンス」NECアベニューより10月21日発売予定!
★98版もよろしくね
10月27日発売・定価4,800円(税別)
コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
社員募集
■職種＝プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務■資格＝97年春新卒者・実務3年以上経験者
■応募＝ハガキにあなたの〒・住所・氏名・年齢・☎・職業または学校名・学部名を記入し、㈱コンパイル「入社資料ください」係までお送りください。案内書をお送りします。
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

SEGA
SEGA SATURN
X JAPAN
Virtual Shock 001
最新曲3曲を収録したセガサターン･ミュージック･エンターテインメント第一弾!
1994 X JAPAN 東京ドーム2DAYSのライブ映像をふんだんに収録。
しかもメンバーが自ら監修。ゲーム感覚でバックステージ素顔のX JAPANに会える!
X JAPANの実在のスタッフも多数出演
フルスクリーン実写のライブシーンも収録
自分だけのオリジナルビデオを作成
Virtual Shock 001
NOW ON SALE
¥6,800 (Tax out)
© I²PROJECT co., ltd. 1995 ©EXCESS 24 1995
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京大田区羽田1-2-12 お客様センター 0120-012235 受付時間月～金 10:00-17:00(祝祭日除く)
SEGA SATURN

SEGASATURN
PlayStation
それは、一通の手紙から始まった。
白い小さな家の郵便受けにその手紙は入っていた。
伝説の地下帝国・ゾークへの招待状。
その手紙を読んだ時からすでに冒険の旅は始まっている。
超難解、推定100時間のアドベンチャーゲーム
『リターン・トゥ・ゾーク』へ、ようこそ。
RETURN TO ZORK
リターン・トゥ・ゾーク
セガサターン版(1枚組) '96年2月発売予定 価格￥5,800(税抜)
プレイステーション版(2枚組) '96年2月発売予定 価格￥6,800(税抜)
●1980年、それまで計算や設計など情報処理の道具でしかなかったパソコンがゲームと出会った記念すべき年。「ゾーク」はその黎明期に全米で一大ブームを巻き起こし、ゲーマー達の伝説となる。ビジュアルをすべて排除したこのゲームは、文字だけでプレイヤーの想像力を刺激し、人々を冒険の世界へ誘っていく。プレイヤーの脳の中で拡がる「ゾーク」のイマジネーションは、従来のゲーム機では再生不可能と思われていた。しかし、それから十数年。32ビットの次世代ゲーム機が登場した今、そのイマジネーションを遥かに越えたビジュアルが可能な時代を迎える。そして「ゾーク」からの新たな招待状がキミへ届く!
INTERACTIVE ADVENTURE
(angry)
(what)
(smile)
(quietly)
▲実写とCGの見事な融合
映画俳優を起用したムービーは実に60分。32000色でPC版以上の美しさ!
▲豊富なパズル性
易しいものから超難解なものまで、さまざまなパズルが行く手を阻む!
◀画期的なインターフェイス
コマンド選択の容易さは驚くほど。シンプルで奥が深い!
RETURN TO ZORK
EMOTION DIGITAL SOFTWARE
発売元・お問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL.03-5828-3051 FAX.03-5828-3058
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ACTIVISION
©1995 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
◎旅先でお困りの方に〜完全攻略ガイド「リターン・トゥ・ゾーク/シークレットブック」好評発売中!(定価2,000円/翔泳社刊) お求めは全国の書店にて。本書に関するお問い合わせは翔泳社出版局編集部 TEL.03-5467-3777までお寄せください。

■スタッフ募集中！ (職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 ☎03(3235)7801
アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00〜18:00祝日除く)

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム
「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる！
20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる
飛行家たちの奇想天外な大冒険物語！
キャラデザインに中村博文氏を起用！
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻！！
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加！！
GUNBIRD
ガンバード
SEGA SATURN
12月15日
発売予定
縦スクロール・シューティングゲーム（1人〜2人用）
価格：予価5,800円（税別）
プレイステーション版
同時発売予定
©1994, 1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS
サターン版オリジナル“メガテン”「真・女神転生 デビルサマナー」
がいよいよ年末登場！！
32Bitマシン・セガサターンの機能をフルに活用し、
2Dフィールド、3Dダンジョンをフルポリゴンで表現！
より立体的な空間をリアルに演出！登場悪魔300種以上！
そのほとんどは世界各地の神話・伝承から登場。
オリジナルの悪魔も登場し、合体も強烈な個性を発揮！！
真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師
12月下旬
発売予定
SEGA SATURN
ロールプレイングゲーム（1人用）
価格：予価6,800円（税別）
©西谷史/シップス ©1995 ATLUS
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス
ATLUS

一つの事件が、セガサターンを
J.B.HAROLD
ブルーシカゴブルース
BLUE CHICAGO BLUES
©1994,1995 RIVERHILL SOFT INC.
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12大手門パインビル6F 〒810
TEL092-771-3217 FAX092-751-5265
■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
電話 092-771-0328（祝祭日を除く月～金曜 13：30～17：30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
電話 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）

震撼させる。

RIVERHILL SOFT

待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音が作り出す舞台の中で、
プレイヤーは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のもつれた糸を解きほぐし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- ◆2カ月半のシカゴ＆ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- ◆実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ◆ゲーム専用に撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- ◆映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

特報
全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」
についてくわしくわかる豪華パンフレット
「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」
がもらえる！

セガサターン専用ソフト
好評発売中
CD-ROM 2枚組
7,800円(税別)

SEGA SATURN™

物語は、浮遊した大陸に築かれた人々の世界から始まる。
巨大戦艦の攻撃により、国々は焼かれ、大陸は引き裂かれた。
かろうじて生き残った人々は、
そのわずかな土地に身を寄せ合って暮らしていた。
大陸の崩壊――それは水を蓄える器の崩壊を意味する。
ただ一つ形をとどめた神聖大陸にのみ、たたえられた水。
人々の命のよりどころとなるその水は、
評議者・皇王の手によって治められていた。
しかし、この慢性的な水不足は、人々の不満と疲弊、
そして新たなる戦いの年月を生み出していった。
――――もうすでに、歯車は回り始めていたのだ。

SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム。

●HEX戦を廃止！マップ上を思いのままに動きまわれる**フリーマップシステム**。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
●ユニットにより搭載武器が変わる**新武器システム**。戦術も戦略も、いっそう深まる。
●さらに複数ユニットで編隊を組むことで各ユニットのパラメータが変化する**隊形システム**を採用。
●戦い方によって、装備の成長度合いが変化する**行動経験値システム**。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
●**完全マルチシナリオ・マルチエンディング**。ドラマの結末は、きみが決める。

声の出演
金丸 淳一／大塚 明夫／井上 和彦／榊原 良子
平松 晶子／高野 麗／槐 柳二／柴田 秀勝

通信販売
お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（平日10:00～17:00）
ゴーゴーサンゴクシ
●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、
口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。
お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

KOEI

あの“GOTHA（ゴータ）”を超えて――今出現する、新たなるGOTHA（ゴータ）ワールド！

圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。
時代は、シミュレーション新世紀へ。

GOTHA II
天空の騎士

近日発売予定●価格未定

Micronet（マイクロネット） ©1995 Micronet CO.,LTD. ©1995 KOEI CO.,LTD.
企画・開発：株式会社マイクロネット
総発売元：株式会社光栄

SEGA SATURN™

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■当社は、本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。
■〈セガサターン〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

SEGA SATURN
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
セガサターン専用ソフト
みんな〜、ニューヨークへ行きたいか〜!!
史上最大のクイズ番組「アメリカ横断ウルトラクイズ」がサターンで復活!!
アメリカ横断ウルトラクイズは、10,000問以上という史上最大数のクイズに挑戦し、人間の知力、体力の限界を試す超大型クイズゲームです。ウルトラドーム、成田空港、そしてアメリカ各地の有名都市の名所、旧跡を舞台に繰り広げられる過酷なクイズゲームの数々を乗り越えて、自由の女神の待つニューヨークまで向かいます。はたして「アナタ」は25,000人を越す参加者の頂点に立つことができるでしょうか?
NTVの福澤朗アナウンサーが司会進行!
収録問題数約10,000問!
全問題が音声により出題!
贅沢な全5コーナー構成
1 チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ
12のチェックポイントを勝ち抜き、クイズ王を目指そう!
2 ウルトラクイズバトル
最高4人で、知力・体力・時の運を競おう!
CHECK POINT TRAINING
3 チェックポイント・トレーニング
好きなチェックポイントを思う存分楽しもう!
A. INTELLECT
B. POWER
C. GOOD LUCK
4 ウルトラクイズ・トライアル
自分の実力をじっくり試そう!
ULTRA QUIZ ALL DATA
5 ウルトラクイズ・データ
TVの第1〜16回大会のデータを研究しよう!
アメリカ横断ウルトラクイズ
ニューヨークへ行きたいか〜!!
SEGA SATURN
Victor
好評発売中!
¥5,800(税抜)
アメリカ横断ウルトラクイズ
©NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED
©1995 Victor Entertainment, Inc.

Victor

好評発売中!
¥5,800(税抜)

メインモード

30人もの個性豊かな世界ランカーと闘い、チャンピオンを目指すメインモード。2Pとの対戦プレイやスパーリングも可能。

デビューモード

身長、体重、顔、コスチューム、ボクシングスタイルなど自由にエディットして自分だけのオリジナルボクサーを作成するデビューモード。作成したボクサーは一試合ごとに成長していく。

リプレイ

1ラウンドまるごとのリプレイ機能を搭載!自由な視点で、自由な速度でかっこいいKOシーンも笑える珍場面も逃さず再生!

サウンド

パンチ、フットワーク、セコンドのかけ声、観客の声援など臨場感溢れるサウンドでリングの迫力をそのまま再現!

©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts.

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

©AIC・PIONEER LDC, INC. ©1995 YUMEDIA/AROMA CO., LTD. ©OCTAGON ENTERTAINMENT INC.

待望のサターン版第2弾!!

「天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅」が、早くも1月下旬に登場!!こんどの作品は、「アドベンチャー&シミュレーションゲーム」です。

★アニメーション数2500枚以上、完全描き下しオリジナル作品!!
★何と、15通りの道に分かれるシナリオ!!
★もちろん、TVアニメと同じ人気声優が、しゃべりまくり!!
★ある条件をクリアしないと見られない、超豪華美人キャラの隠れエンディングが、何と、6通り!!

買って送って当ててねキャンペーン

第2弾 天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅の商品に入っているアンケートハガキを送ると……
抽選で1000名様に★テレカ★ボールペン★描き下ろしB1ポスター★ポストカードなどなど、天地無用オリジナルグッズをプレゼント。

……… **しかもWキャンペーン** ………

第2弾の応募ハガキに**第1弾**(天地無用!麵皇鬼ごくらくCD-ROM)の応募券1を貼って送ると天地無用オリジナル!!★美人キャラ等身大ポスター★豪華テレカセットなどが、抽選で当たります!お楽しみに。

開発スタッフ大募集!

1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド 4.企画

★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)

試験期間:3ヶ月(アルバイト)日給6,000円より社用登録あり/245,000円以上

●●●●●●●●●●●● 詳しくは下記まで ●●●●●●●●●●●●

〒591 大阪府堺市北花田町2-219 株式会社アローマ人事採用F係迄 Phone.0722-50-6516

ユーメディア会報誌(年6回発行)

踝兄弟(くるぶし)を救え!

年間契約2,400円を無記名郵便小為替か現金書留で
㈱アローマ「踝兄弟継続のための応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516

©踝兄弟プロジェクト

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SATURN FAN

12 1995 DECEMBER

COVER ART●小畑正好　COVER DESIGN●渡部孝雄

CONTENTS

海坊主伝説は世界中にある。ギリシャ神話ではクラーケン、聖書ではリヴァイアサンもこれに類する海のモンスターである。（小畑正好）

❋超速報　ついにサターン版の画面を公開!!

ストリートファイターZERO ……22

❣特報　『同級生』、『モンスターメーカー』移植か？

NEC インターチャネル 超大作続々発表!? ……26

●総力特集　ちょっと先だけど気になるソフトをチェック!!

期待の新作突撃SPECIAL

サクラ大戦 ……28
エアーズアドベンチャー ……30
結婚～Marriage～ ……32
ドラゴンフォース ……34
ルナ ザ シルバースター ……35

❖続報　要注目の新作ソフトの最新速報だ!!

真・女神転生 デビルサマナー ……36
ガーディアンヒーローズ ……40
闘神伝S ……44
機動戦士ガンダム ……48
QUOVADIS ……52
ドラゴンボールZ 真武闘伝 ……56

◎攻略　2大シミュレーションにアタック!!

ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ ……145
プリンセスメーカー2 ……150

♥綴じ込み付録　なんと52ページもの大特集だ!!

セガAM FAN ……75

サターンからアーケードまで徹底紹介。『バーチャファイター2』『バーチャファイター3』『バーチャコップ』『ファイティングバイパーズ』『セガラリー・チャンピオンシップ』『バーチャロン』『スカイターゲット』『マンクスTT』他

☼NEW SPACE

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ……154
峠 KING THE SPIRITS ……156
北斗の拳 ……158
ガンバード ……160
BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ ……162
ぱっぱらぱおーん ……163
RAYMAN ……164
オフワールド・インターセプター エクストリーム ……166
野茂英雄ワールドシリーズベースボール ……166
燃えろ!!プロ野球'95 ……167
HAT TRICK HERO'S ……168
スーパーリアル麻雀グラフィティ ……169
シュトラール 秘められし七つの光 ……170
サイコトロン ……171
金沢将棋 ……172
戦略将棋 ……173

◎データ・ハガキ情報満載 土星の王国

RANKING STREET ……59
News Dynamite! ……72
新規参入サードパーティ訪問 ……74
コーンヘッドクラブ ……127
SATURN SPIRITS ……131
読者プレゼント ……134
ゲーム研究所 ……138

★SERIES SPACE

HYPER UL-TECH ……174
G·G FAN ……176
メガドライブFAN ……177
ECTS REPORT ……178
COMING SOON ……179
新作発売カレンダー ……198

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　〈編集〉●スタッフ／（東京）加藤政樹・佐藤大作・佐藤稔・寺崎宏之・福田知恵子　●アシスタント／（東京）伊藤徳彦・伊藤博充・内海幸・尾崎功・小山田勇史・加納結介・西村俊行・藤岡秀之・宮本正教　（仙台）大石美智子・中鉢ゆき子　〈広告〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／大内隆・加藤千香子　〈販売〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　〈EPR統括室〉●スタッフ／佐瀬伸治・高橋英治・曲田絵里佳・山田政彦　〈デザイン〉●AD／渡部孝雄　●スタッフ／（仙台）鈴木徳房　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／斉藤裕史・島崎英俊・園田昭彦・浜野忠夫・守屋貴章　●編集／小澤裕司・加藤久人・川本ひろし・柴田格・鈴木鋼一・平田洋・福永ひさし・松本智春・守屋貴章　●デザイン協力／有限会社デザイラ・アドバンス・今村奈緒美・テラス・森広尚子　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア株式会社　1995　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作物が存在する場合は「・」で区分しています。

GAME INDEX

〈セガサターン〉

エアーズアドベンチャー ……30
X－MEN ……184
NBA JAM トーナメントエディション ……182
オフワールド・インターセプター エクストリーム ……165
ガーディアンヒーローズ ……40
海底大戦争 ……183
金沢将棋 ……172
ガンバード ……160
機動戦士ガンダム ……48
きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称） ……180
QUOVADIS（クオヴァディス） ……52
クリーチャーショック ……181
結婚～Marriage～ ……32
ゲボッカーズ ……179
ゴールデンアックス・ザ・デュエル ……104
サイコトロン ……171
サクラ大戦 ……28
3×3EYES～吸精公主～ ……179
ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ ……183
ザ・ホード ……183
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ……154
シュトラール 秘められし七つの光 ……170
真・女神転生 デビルサマナー ……36
水滸演武 ……144
スーパーリアル麻雀グラフィティ ……169
ストリートファイターZERO ……22
戦略将棋 ……173
セガ インターナショナル ビクトリーゴール ……138
セガラリー・チャンピオンシップ ……105
大運動会 ……180
出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK ……174
DX人生ゲーム ……182
天地無用!魎皇記ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN ……175
天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅 ……179
峠KING THE SPIRITS ……156
闘神伝S ……44
ドラゴンフォース ……34
ドラゴンボールZ 真武闘伝 ……56
信長の野望 天翔記 ……174
野茂英雄ワールドシリーズベースボール ……166
バーチャコップ ……82
バーチャファイターCGポートレートシリーズ ……93
バーチャファイター2 ……76
BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ ……162
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX ……182
ぱくぱくアニマル ……111
HAT TRICK HERO S（ハットトリックヒーロー） ……168
ぱっぱらぱおーん ……163
PD ウルトラリンク ……184
「日灼けの想い出」（＋姫くり） ……181
ファーザー・クリスマス ……182
ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード ……175
フィッシング甲子園 ……184
フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～ ……181
プリンセスメーカー2 ……150
北斗の拳 ……158
ボンバーマンSS（仮称） ……180
マジカルドロップ ……181
魔法騎士レイアース ……174
マスターズ 遥かなるオーガスタ3 ……174
松方弘樹のワールドフィッシング ……180
魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ ……175
メタルファイター♡MIKU ……175
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER ……167
ルナ ザ シルバースター ……35
RAYMAN ……164
ROBO・PIT（ロボ・ピット） ……183
ワールド アドバンスド大戦略 ……142, 145, 175

〈メガドライブ〉

バットマン フォーエヴァー ……177
フォアマン フォー リアル ……177

〈ゲームギア〉

Jリーグサッカー ドリームイレブン ……176
スーパー桃太郎電鉄III ……176
忍空外伝 ヒロユキ大活劇 ……176
野茂英雄のワールドシリーズベースボール ……176

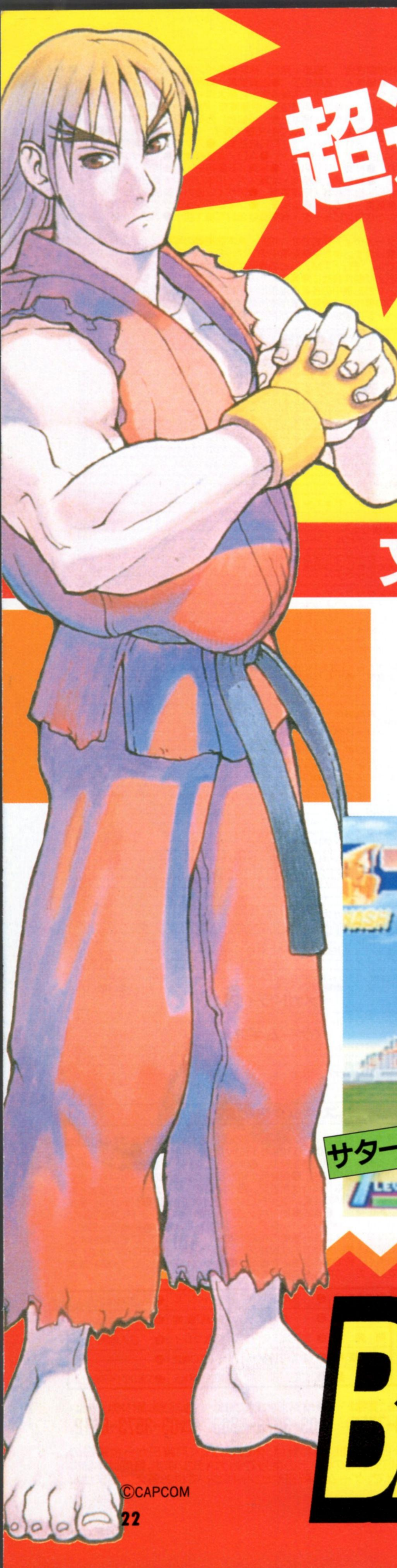
スペック表の見方

❶対応機種及び媒体：セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CDの中で対応している機種。CDはCD-ROM、ROMはカートリッジ。❷発売予定日：この本を作っている時点での発売予定時期。❸発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❹開発元：原則として開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は無表記。❺予定価格：メーカー側の希望する販売予定価格。❻容量：ROMの容量。CD-ROMの場合は無表記。❼ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❽継続機能：バックアップメモリ（CD-ROMの場合。カートリッジの場合は「バッテリーバックアップ」と表記）などの継続機能の形態。ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略する。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。カッコ内は複数プレイに必要な機器❿その他の機能：対応している周辺機器や、特筆すべき機能を表記。⓫現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

セガサターン	発売予定日	❷ '96年3月	ジャンル	❼ アクション
❶ CD	発売元	❸ セガ	継続機能	❽ コンティニュー
	開発元	❹ エス・エヌ・ケイ	複数プレイ	❾ 2人同時
	予定価格	❺ 5800円（税別）	その他の機能	❿ ――――
	容量	❻ CD-ROM	現在の開発状況	⓫90%（10月26日現在）

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-3573-8605
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。



超速報!! サターン版 画面到着!!

新作ラッシュのカプコンから最終兵器『ストリートファイターZERO』がついに発売決定!!

セガサターン CD				
	発売予定日	今冬	ジャンル	格闘アクション
	発売元	カプコン	継続機能	―――
	開発元	カプコン	複数プレイ	2人同時
	予定価格	未定	その他の機能	―――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	70%(10月28日現在)

文句なしの完全移植! リュウがケン

先月『ヴァンパイアハンター』の発売決定をスクープでお伝えしたばかりだが、今月はなんと『ハンター』に続くカプコンのサターンタイトル、『ストリートファイターZERO』のサターン版画面をいきなり大公開するぞ。まずは下の画面写真を見てもらおう。これこそ正真正銘のサターン版『ZERO』の画面だ。この段階ではまだグラフィックしか見ることができず、動きやサウンドなどは分からない。だが、グラフィックに関する限り移植のクオリティは完璧と言っていい。このクオリティならば、アーケード版とまったく変わることのない戦いが楽しめるのは間違いなさそうだ。

気になる発売時期は今のところ今冬の発売となっているだけで詳細は未定だ。先月12月29日とお伝えした『ハンター』の発売日は、残念ながら未定となってしまった。『ハンター』よりも先に画面が公開されたということは、もしかしたら『ZERO』の方が先に発売される可能性があるのだろうか。確かにこの画面の出来を見て判断すれば、かなり早いリリースもあり得るのではないだろうか。この動きに関しては、今後の続報を待って判断するしかないだろう。

そんなわけで、サターン版オリジナルの要素が入るのかなどの情報は、今のところまったく不明だ。とりあえず今は、今月紹介する画面を見て期待をふくらませてもらう以外にない。無理に発売日を早めるよりも、完璧な移植を望む人は多いはず。今は待て!

サターン版

完璧なグラフィック!!

BACK TO ZERO!

©CAPCOM

ストリートファイターZERO

STREET FIGHTER ZERO

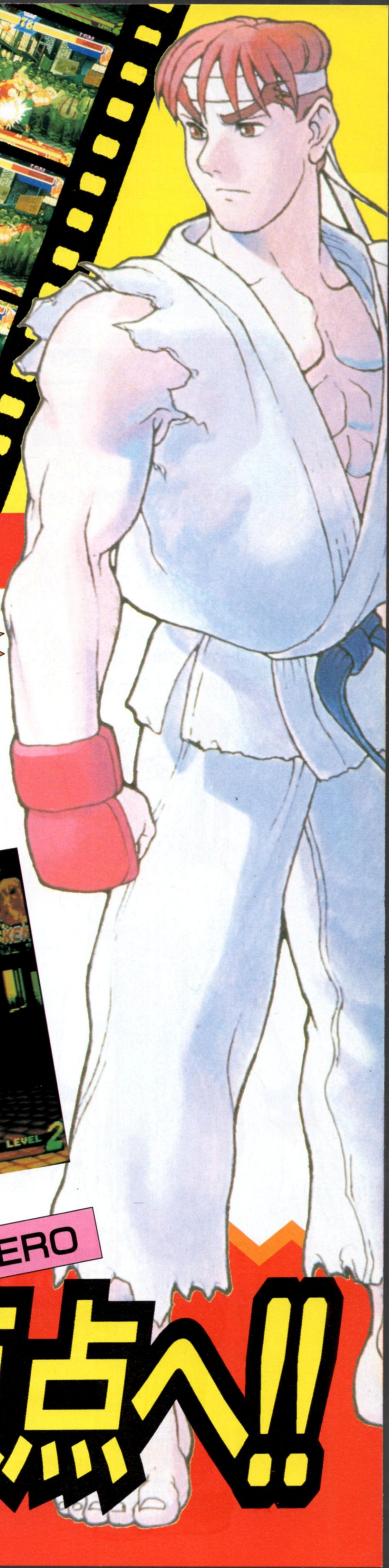
がサターンの舞台に降り立つ！

波動拳!!

リュウの波動拳とアドンのスーパーコンボが激突する。一撃必殺の華麗な必殺技を、サターンで思う存分出せる日も近いぞ！

サターン版

スーパーコンボで大逆転を狙え！



ZERO

戦いの歴史は原点へ!!

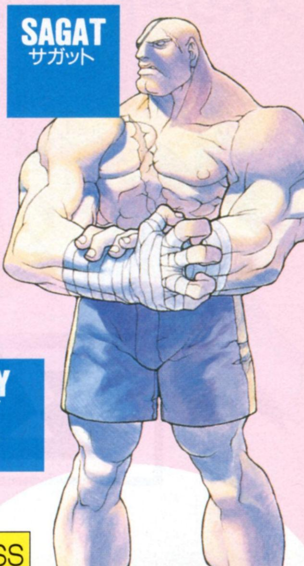
ZEROの名に集いし者たち！

このゲームの魅力の一つは、カプコンの人気キャラが多数登場すること。『ファイナルファイト』のガイがリュウと戦うなど、夢の戦いが展開するぞ。

必殺技のマーダラーチェーン

BIRDIE バーディー

元祖『ストリートファイター』より参戦。突進系と投げ系の必殺技を持つ。相手の飛び道具を飛び越えるスーパーコンボ、ブルリベンジャーで突進し、自慢の鎖を敵に巻き付けてしまえ。



SAGAT サガット

リュウといえば波動拳。やはり基本中の基本だ

RYU リュウ

シリーズを通しての主人公。新たなスーパーコンボ「真空竜巻旋風脚」を引っさげて戦いに望む実力派のファイターだ。

疾駆けを使いこなしていけ

GUY ガイ

格闘アクションの名作『ファイナルファイト』より参戦。鍛え上げた体に叩きこまれた武神流忍術で最強の座を目指す。忍者らしい素早い動きで敵を翻弄してしまうぞ。

相手を片手で軽々とつかみ上げる巨漢。帝王の称号は伊達じゃない

かつてはリュウに負けるまで格闘王の名を欲しいままにしていた男。新たなスーパーコンボ、タイガーレイドとタイガーキャノンを切り札に、胸に受けた傷の雪辱を果たすためリュウに挑む／

コスチュームも一新した春麗。必殺技や戦法もよりシャープに！

CHUN-LI 春麗

新スーパーコンボ「気功掌」「覇山天昇脚」に加えて「旋円蹴」といった必殺技も増え、より華麗に戦えるようになった春麗。接近戦での戦い方が春麗の強さを左右する。ZEROコンボからのキャンセル必殺技で、大ダメージを一気に奪え／

しゃがみガードできない旋円蹴をコンボに組み込み、相手の体力を確実に奪え

ZERO独特のシステムをチェック！

この『ZERO』は『ストⅡ』シリーズの基本を踏まえつつ、新たなシステムをいくつも導入している。ここでは『ZERO』ならではのゲームシステムを、4つの項目別におおまかに解説しよう。

スーパーコンボ

今回はレベル制を導入。スーパーコンボの威力を自分で3段階に調整できるようになった。ここぞという場面で確実に叩きこめ／

スーパーコンボKOではいチーズ

ゼロカウンター

敵の攻撃をガードしつつ反撃する技。たたみかける敵の連続攻撃を断ち切ることが可能だ。使いこなせば戦いの流れを変えられる。

スパコンゲージを1つ消費する

※画面写真はすべて開発中のものです。

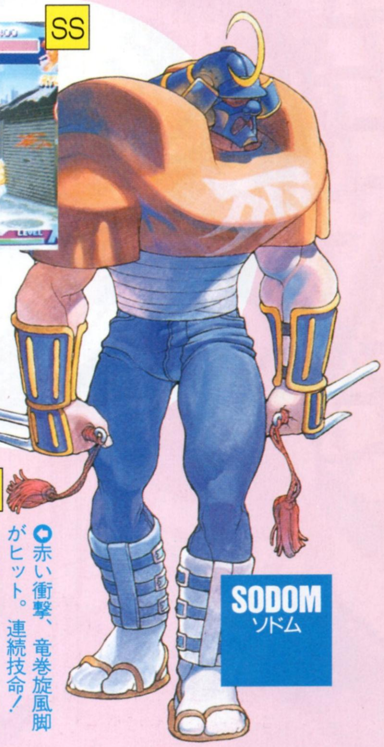
🅢 サマーソルトシェルで切り刻め！

ADON
アドン

NASH
ナッシュ

「ZERO」での新キャラ。「ストⅡ」のガイルのようにソニックブームやサマーソルトなど同じ技を駆使して戦う。ガイルと同じ戦い方ができ、攻守に使い勝手のいいキャラだといえる。

ダウン回避技テングウォーキングで、意表を付いた反撃



SODOM
ソドム

ガイと同じく『ファイナルファイト』から参戦。多彩な投げ技を得意とするキャラだ。武器を日本刀から十手に持ち変えた。勝ちゼリフの怪しさは爆笑もの。

赤い衝撃、竜巻旋風脚がヒット。連続技命！

KEN
ケン

昇龍拳を常にパワーアップさせてきたケンは、「神龍拳」というスーパーコンボを新たに会得。敵を巻き込み、空中で多段ヒットしまくる、いかにもケンらしい派手な必殺技だ。

ジャガートゥースを食らえ

初代「ストリートファイター」より参戦。サガットの弟子であったが、自らも最強の座を目指す。動きがトリッキーで、調子に乗らせるとてもイヤなキャラ。

ZEROコンボ

ZEROコンボとは通常技から通常技をつなげていく連続技のこと。基本的に弱威力の技から強威力の技へとつなぐことができる。弱➡中➡強というパターンが一般的で、最後の通常技にキャンセルをかけて必殺技を叩きこめる。

弱足払いを相手に当てて、ヒットマークが出ている間に

強足払いを叩きこむ。中足払いから強足払いも可能だ

隠し技

アーケード版は隠しキャラが何人も登場したり、通常のゲームとはまったく違うモードがあったりと、とてもウラ技が多かった。サターン版が完全移植なら、これらのウラ技も入るかもしれない。いまや常連の豪鬼や、どこかで見たような変な男、ダンも使えれば戦いがより楽しくなるぞ。そしてあのベガと2対1で戦うモードも？

挟み打ちで、目指せ68HIT！

ROSE
ローズ

邪悪な精神パワーを封じるために戦う戦士。飛び道具をはね返すソウルリフレクトや、分身するスーパーコンボ、ソウルイリュージョンを使う。使いこなすのが難しい上級キャラ。

空中の敵をつかんで地上に叩きつけるソウルスルー

ソウルパワーを自在に操る戦士。美しい容姿に秘めた過去とは？

※画面写真のSSはサターン版、ACはアーケード版のものです。

※この写真はＰＣエンジン版のものです。

敏腕プロデューサー多部田氏に

NEC インターチャネル 超大作続々

注目!!

移植希望アンケート第１位の『同級生』もサターンに!?

新会社NECインターチャネルのソフト戦略とこれから

『誕生S』を引っさげて、サターンに参入した新規メーカー、それが〝NECインターチャネル〟。

NECインターチャネルは、ＰＣエンジンにおいて、アーケードゲームやパソコンゲームなどの移植を手掛けていた実績を持つ、ＮＥＣアベニューを前身に持っているメーカーなのだ。

今回のインタビュー中において、開発プロデューサーの多部田氏は、「現在、私が担当している7～8本のソフト制作ラインのうち、約8割がサターン用ソフトです」。そしてまた、「サターン用として発売するソフトは、そのハード（市場含む）に一番適したものをと考えているため、NECインターチャネルが、プレイステーションなど、ほかの機種で同じソフトを出すということは、絶対にありません//」と熱く語ってくれた。

これらの言動から察するに、多部田氏は、かなりの〝サターン派〟であるとみていいだろう。

誕生S

⬆参入第１作となる『誕生Ｓ』。このグラフィックはさらに美しくなる

気になる発表タイトルの制作状況の裏

――NECインターチャネルには、前身であるNECアベニュー時代につちかわれたソフト制作などのノウハウがあると思うのですが、サターンのソフトにおいても、同じ路線でいくのでしょうか？

多部田　当面の間は、パソコンであったものを、家庭用ゲーム機向けにアレンジして出していく方針ですね。当社が今までお付き合いしてきた、エルフさんですとか、ヘッドルームさんの作品が中心になります。また、少しずつですが、オリジナルも出していきます。

――ということは、今後、エルフの『同級生』や『同級生2』、『ドラゴンナイト4』、また、ヘッドルームの『卒業』シリーズ（『誕生S』含む）などの作品については、サターンで遊べる確率はかなり高いといえる、ということですね？

多部田　そうですね、作品を作るにあたっての積極的なお願いはしています。これに関しては、近日中に雑誌などを通じて、読者のみなさんにも発表できると思います。

――簡単に言えば、NECアベニュー時代同様、アーケードやパソコンからの移植ゲームが遊べる？

多部田　そうですね。どんどん原点に立ち返って『スーパーダライアス』のリメイクも出しちゃおうかな？　なんて。サターンのシューティング市場も、まだまだこれからですから…。もうそろそろ、シューティングの冬の時期も終わるかなって気もしますし、できればやりたいですね。

――初期のころのように（NECアベニュー当時）、再び、アーケードゲームなどの作品を手掛けるかもしれない…？

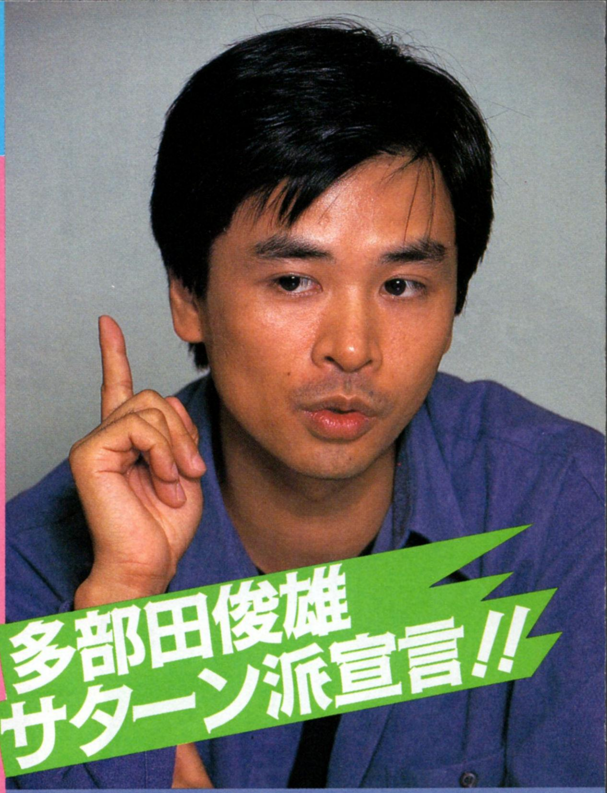
多部田　最近のシューティングは、ゴテゴテしてて、どこが自機なのか、敵の弾なのかわからない。シューティングのおもしろさのひとつに、曲にあわせて、からだがノッて、なんとなくテンションが高まって、そうしているうちに手に汗にぎって、気がついたらゾーンをクリアしている。そういう感覚って、最近ないでしょ。だから、それをもう一度、どうにかしないと…、とは思っています。

©NEC Avenue／elf・NEC Interchannel／HEADROOM

直撃取材を敢行！

NECインターチャネルが発売する珠玉のラインナップ

「誕生S」「同級生」「卒業R」「ドラゴンナイト4」「同級生2」など



発表!?

先月号本誌記事において『誕生S』を発表したメーカー“NECインターチャネル”の開発プロデューサー多部田氏が、サターン派ではないか？という情報をキャッチ！　この情報が本当なら、サターンのソフトラインナップの強化に、拍車がかかることはいうまでもない。我々はその確証をつかむべく、多部田氏への直撃インタビューを行った。

多部田俊雄サターン派宣言!!

NECインターチャネル株式会社
チーフプロデューサー　多部田俊雄氏

第1作目『誕生S』の制作状況は？

──サターンの第１作として『誕生』を選んだ理由というのは？

多部田　やっぱり、画面的に一番派手だからでしょうか。感情移入という点では『卒業』のほうがよかったんですけど、キャラクタが女子高生という魅力もありますし…。色数がどのくらい出るのか、どこまでキレイに発色するのか、その実験をしているという感覚はあります。動画にしても『誕生』のほうが派手にオープニングとか作れますからね。

ちなみに、オープニングとエンディングは、原画総枚数1000枚以上のフル動画でやってます。映像をそのまま取り込むだけということはしてないので、かなりキレイな仕上がりになると思います。

──先月号の本誌でも『誕生S』の写真がかなり出てますよね？

多部田　あれ全部リテイクです。

──先月号の写真すべてが、製品版では変わるということですか？

多部田　もっともっと変わります。サターンのグラフィック能力はあんなものじゃないですから。

今度の『モンスターメーカー』は？

──『誕生S』の次にリリースされた『モンスターメーカー』のシミュレーションについて、お聞きしたいのですが…？

多部田　ジャンルは、中世の戦闘シミュレーションものです。サターン版のシナリオは、翔企画の鈴木銀一郎先生に書き下ろしてもらっています。鈴木銀一郎先生は、昔、ウォーゲームの専門誌を出していたくらいの、シミュレーションの専門家なんです。ゲームのアルゴリズムの作成もお願いしているんですけど、それが、ものスゴい生きたアルゴリズムなんですよ。

──「生きた」（？）とは、具体的にどういうことなんでしょうか。

多部田　戦闘時に、こちらがたくさんいるのに、ひとりで突っ込んでくる敵はいませんよね。奇襲に出るとか、陽動に出るとか、いろんな動きがあるはずでしょ？

ある程度敵の動きが読めるんだけれど、敵もバカじゃない、そんなアルゴリズムもウリになります。来月にはゲーム画面もお見せできると思います。

ドラゴンナイト4（PC-FX版）

パソコン版より表現は押さえてあるが、サターン版が出るとしたら…？

あくまでも現場のこだわりを大切に

──『同級生』に限らず、年齢制限があるソフトを、そのまま移植するってことはありえない？

多部田　当然直しますけれども、ものによっては18禁でもいいかなって気もするんですよ。場合によっては、どうしてもはずしたくないシーンってありますよね？　原画を描く人に頼めば、新しい絵を描いてくれるかもしれないけれど、どうしても気に入ってる絵で、でも、これを入れると18禁になっちゃうよっていうんだったら、18禁でもいいと思っています。

──やはり、ソフトの作りを最優先に重視する？

多部田　ですね。つっぱってもしょうがない部分もあるんで、直せるところは直しちゃいますけどね。でも、どうしてもってところは、18禁でもいいかななんて思ってます。やはり、現場のこだわりは生かしていきたいですからね。

※タイトル横にあります「ラインナップ」は、サターン、PCエンジン、PC-FXで予定されているタイトルです。
また、『同級生』の発売元はNECアベニューです。

総力特集

まだまだ開発中！

期待

サクラ大戦

P28

エアーズ
アドベンチャー

P30

結婚～Marriage～

P32

ドラゴンフォース

P34

ルナ ザ シルバースター

P35

ヒロイン・真宮寺さくら

第7の女性 **藤枝あやめ**

年齢：23歳●生年月日：1899年7月31日●身長：163cm●体重：46kg●スリーサイズ：84／58／83●血液型：AB型●出身：東京

でも気になるあのソフト!!

の新作

突撃Special

突撃1

サクラ大戦

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年春	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	セガ/レッドカンパニー	複数プレイ	――
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	60%(10月25日現在)

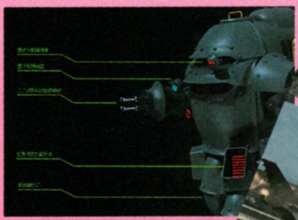
先月号で衝撃的公開を遂げた大作アドベンチャーの続報をキャッチだ!

7人目の女性キャラが登場! 帝国華撃団副司令は大人の魅力

左に紹介した美女は、この『サクラ大戦』第7の女性キャラ。帝国華撃団副指令の藤枝あやめさんだ。

花組の他のメンバーにとっては憧れのお姉様といったとこ。花組メンバーの誰よりも年長だが、それでも23歳とは思えない程、大人の女性を感じさせる。

この女性、じつは帝国華撃団を組織するにあたって世界各国を旅し、花組のメンバーを見つけ出したという、いわば花組創設の母。ゲーム中の活躍が楽しみだ。



霊的エネルギーを動力にした甲冑「光武」。花組の面々が搭乗する

霊子兵器「光武」発進せよ!

花組が搭乗する兵器「光武」を搭載した飛行船の発進シーンだ

©SEGA ENTERPRISES. LTD/RED・GAME STUDIO・ゲーム アーツ/角川書店/スタジオアレックス・HEADROOM/SOFIX/SHOGAKUKAN PRODUCTION/WESTONE

突撃2

空前絶後のポリゴンRPG続報をゲット

エアーズアドベンチャー

ゲーム界とコミック界の強力クリエイターが、がっちりタッグを組んで挑む大型RPGの続報だ。今回は新たに公開されたキャラクタやイメージ画に加え、永野護氏のお話からその世界観を探る。

セガサターン CD			
発売予定日	'96年3月	ジャンル	RPG
発売元	ゲームスタジオ	継続機能	バックアップメモリ
開発元	ゲームスタジオ	複数プレイ	――――――
予定価格	未定	その他の機能	未定
容量	CD-ROM	現在の開発状況	35％（10月26日現在）

近世ヨーロッパの世界観に奇才・永野氏が強力ビジュアルで挑む

コミック界、アニメ界では知る人ぞ知る永野護氏が『エアーズアドベンチャー』のビジュアルデザインを担当していることは、これまでたびたび紹介してきた。今回は、新着イラストの紹介とともに、永野氏への直撃インタビューを敢行。本作の魅力に迫った。

前代未聞のポリゴンビジュアルの開発が進行！

――永野さんは開発において、実際にはどのようなお仕事を？

永野　まずは、キャラクタデザイン。それからモーション関連、アニメーション部分ですね。

――現在、永野さんが担当されている部分の進行状況は？

永野　グラフィック関連ではモンスターがまだ残ってますね。それからモーション部分とか。

――ビジュアルデザインなどの他にアニメーションの部分にまでタッチされてるんですね。

永野　今回はパターン数が膨大。主人公のヘンリーだったら戦いのシーンややられたシーンなど、ヒロインのコーリンだったら魔法を使うシーンとか、また出遭った敵によってもいちいち動きが違うので、データ量は膨大なものになってます。贅沢にやってますね。

――永野キャラがポリゴンで？という驚きがあるのですが…。

永野　今までにあったポリゴンキャラのように「なんか人形みたいなものが動いてる」というのじゃなくて、ちゃんと「永野キャラが動いてる！」という感じになってますよ。半分ドット絵のアニメーションが混じってる、という感じかな。今までのポリゴンキャラにありがちだった妙なテラテラ感や不自然なテクスチャーなどもなく、自然な仕上がりになってます。今はコーリンのマントとスカーフをどこまで表現できるかで苦心してますね。

――ただのポリゴン駆使のRPGじゃなさそうですね。

永野　じつは町での会話シーンなどの顔グラフィックはドット絵なんです。全てポリゴンにしてるわけじゃないんですよ。

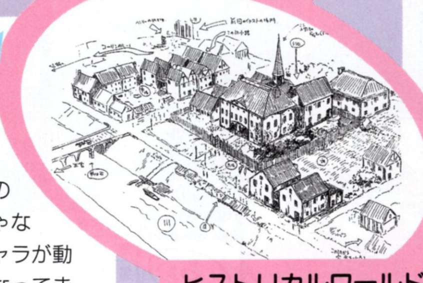
スカイハイワールド（妖精の世界）

⬆水の精ウンディーネが見守る、空中の世界。人間たちが住む地上世界とは「壁」によって隔てられている

壁

その存在を知らない

主人公たちに危難を伝える



ヒストリカルワールド（人間の世界）

⬆コーリンの父ベネルックス王が、その大部分を支配している地上世界

『エアーズアドベンチャー』ビジュアルデザイン担当　**永野 護**

アニメ界、コミック界など、幅広く活躍中のクリエイター。『エアーズアドベンチャー』のデザインのかたわら、人気コミック『ファイブスター物語（ストーリー）』の連載を再開し、多忙の毎日。また、『バーチャファイター2』のハードプレイヤー「バーチャジャンキー」としても有名。

⬆今回はこんな3面図も描き起こしている永野氏。キャラパターン数も膨大な量に

©GAME STUDIO／TOYS PRESS

魅力あふれる永野キャラが満載
RPG初？のロマンティックアドベンチャー

——世界観が17世紀のヨーロッパというのは、ちょっと珍しいモチーフですね。

永野　言いだしたのはシナリオ担当であるゲームスタジオの柴田さんなんですが、「時代考証はバッチリだろうね。この時代、銃があるよ」といったら慌てちゃいましてね（笑）。「じゃあ、銃はナシ」ってことにしたり。ある程度の華やかさを出すためには、この時代が一番いいんですけど。従来のファンタジーRPGの世界観って10～13世紀くらいなんですよ。

——17世紀のヨーロッパとなると、かなり違うものなのですか？

永野　町の作りひとつとってみても、まるで違う。町そのものは城壁に囲まれていて、教会やサークルを中心に放射状に道がのびている、という感じなんですけど、これをサターン上でどう表現しようか、というのが目下の課題ですね。

——ファンタジー要素も絡めてきてますね。

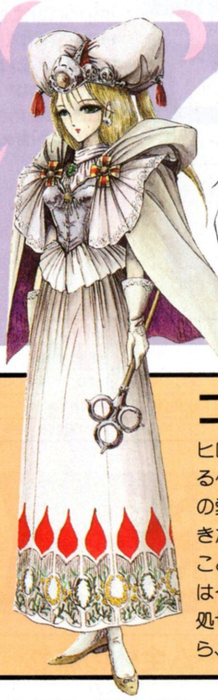
永野　ファンタジー部分は8割方柴田さんの趣味ですね。ボクのファンタジー観はかなりハードなんで。だから「永野にしちゃ随分明るいキャラだな」とか思われちゃいそう（笑）。

——シナリオの内容は、どんな感じになるのですか？

永野　RPG初のハーレクイーンロマンスを目指してます（笑）。結構笑えます。

——いい作品に仕上がりそうですね。期待してます。

永野　誰もが最後までいける、最後までプレイしたくなるゲームを目指してますから。やっぱり「せっかくこれだけのビジュアルを作ったんだから最後まで見てくれ」というつもりでやってます。

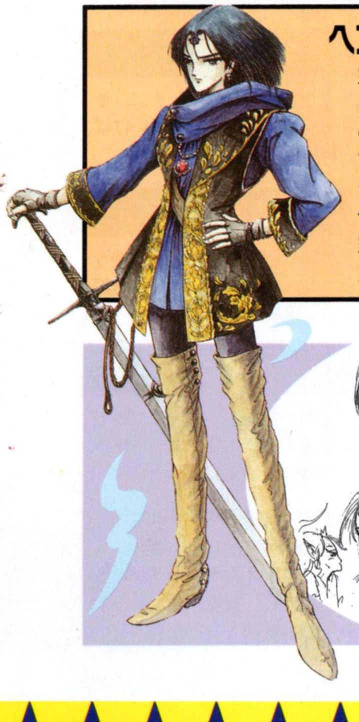


コーリン・ド・ベネルックス

ヒロイン。ヒストリカルワールドのほとんどを治めるベネルックス王の1人娘。16歳。国王である父親の愛情にも恵まれず、自然の声だけを慰めに生きてきた彼女は、いつしか魔法を使いこなす能力をもつことになる。しかし彼女の出生の秘密も含め、本人はそのことにまだ気づいてはいない。今にも斬首に処せられようとしているヘンリーを救い出すことから、彼女の運命は大きく変わり始める。

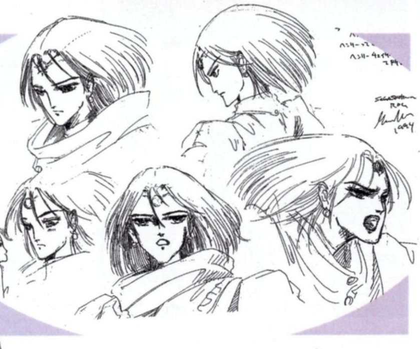
フィース・ウンディーネ

世界全体を見渡す水の精霊。ヒストリカルワールドには干渉しようとしなかった彼女が、ヘンリーたちをスカイハイワールドに招へいし、世界の危機を伝えた真意は…？



ヘンリー・チェイサー・ビンセント

主人公。公爵家の若き主。しかし幼少の頃に養家を出奔して以来、華やかな女性遍歴の持ち主に。美貌、度胸、要領、金銭など、すべてを兼ね備えたような彼が持ち得なかったのは、両親の愛情と人生の生き甲斐。18歳となった彼は、不義密通、賭博横領の罪で公開斬首の刑に処せられようとしていた時、コーリンとの運命的な出会いが…。



○上の画面は、まだまだイメージ段階のもの。「ゲーム上ではひと目で永野キャラと分かるものになりますよ」とのこと。新画面に期待！

ブラッサム・セゴー

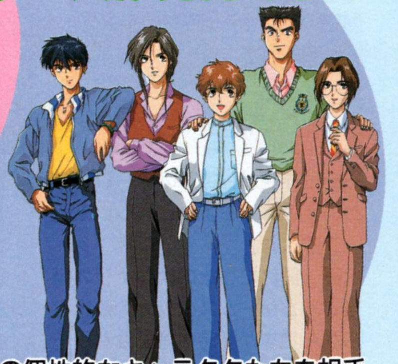
王や公主会にも顔がきく大商人。狩りと芸術を愛する。54歳という年齢を自ら度外視し、コーリンへの求婚を迫る。彼女に拒絶されたセゴーは、魔術結社の力を借りて、コーリンを拉致してしまう。コーリンを巡って、ヘンリーが最初に対決することになる敵役というわけだ。

突撃3

結婚 Marriage

話題のゲームが見えてきた

Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!



セガサターン CD			
発売予定日	12月15日	ジャンル	シミュレーション
発売元	小学館プロダクション	継続機能	バックアップメモリ
開発元	ウェストン	複数プレイ	——
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	——
容量	CD-ROM	現在の開発状況	70%(10月26日現在)

『卒業』や『卒業M』の個性的なキャラクタたちを相手に、結婚をシミュレートできるソフトがこれ!! 今回は、一番楽しい"交際期間"のイベントを詳しく紹介する!!

人生設計シミュレーションの特徴あるゲームシステムを見よ

出会いから結婚までのシミュレーションができてしまうソフトが、いよいよサターンに登場する。

男女交際の楽しい部分、儀式的な面倒くささ、どちらも体験することが可能なのだ。プレイヤーの男女を選ばない点も新しい。

プレイヤーキャラクタのステータス画面。背景は住んでいる部屋…

ゲーム全体の流れ

●交際期間

出会いから、相手の心をつかむまでの、もっとも楽しいと思われる部分だ。

●婚約

親の説得、指輪選び、結納、式場選びなど、経済的な問題も考えなくてはいけない。

●結婚

結婚してからの2人の生活が、マルチエンディングによって示される…。

キャラクタの設定は『卒業』などに準じているので、知っていると有利？

自分を磨いてステータスをアップせよ!!

結婚を目的とするからには、社会人として仕事をする以外にも、自分の価値を高めることが必要だ。

男性の場合、体を鍛えておけば、女性にモテるかもしれないし、女性なら、洋服にお金をかければ、寄ってくる男性も多くなるだろう。

ちなみにこれらの行動は、1週間の初めに電子手帳で計画する。

電子手帳で1週間の予定を決める

アイコンを駆使して相手の心をつかめ!!

交際相手のキャラクタと話をするときには、画面の右に5つのアイコンが表示される場合がある。相手の表情とメッセージの状態をうかがいつつ、見る、話す、さわる、わたす、プロポーズなどの行動を、アイコンを選択することによって決定していくことになる。

さあ、次はどんな行動をとる？

"メガネ"を話題にしてみよう

見るアイコン

画面上において、相手の表情や服装など、とくに注意深く見てみたい部分をチェックできる。

話すアイコン

話題にしたい物があるときに、その場所へカーソルを持っていけば、その物について、話ができる。

さわるアイコン

相手の体にさわりたいときに使うアイコン。さわることができる部分には、文字が表示される。

渡すアイコン

デートのときなど、相手にプレゼントを渡すときに使う。デート以外のときにも使えるかも？

プロポーズアイコン

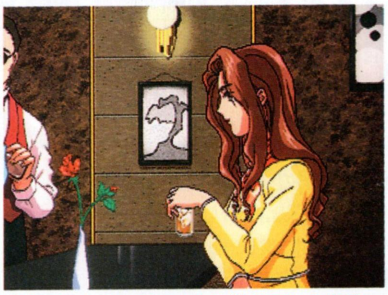
相手に求婚するときに使うアイコン…。ただし、事実上1キャラあたり1回しか使うことができない。

©HEADROOM／SOFIX／SYOGAKUKAN PRODUCTION／WESTONE

運命の出会いから交際まで…男女別の交際シーンをチェック!!

基本的にプレイヤーは、ゲーム開始時に結婚紹介所から、5人のキャラクタを紹介してもらうことになる。

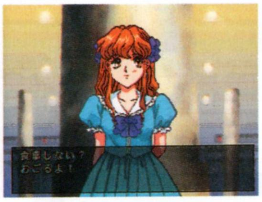
しかし、それ以外にも、2人の相性が合っていれば運命的な出会いをするかもしれない。もちろん、その機会を生かすも殺すも、その後次第なのはいうまでもないが…。



シャレたバーで、1人で飲んでいる高城

相性が良ければ運命的な出会いもあり

出会いのシチュエーションは、実にさまざま。さみしそうに立っている女性に声をかける。偶然拾った落とし物の持ち主が、素敵な女性だった。このような運命的な出会いも用意されている。



食べ物に目がない女の子には、これが一番

落とし物をした女性に声をかけた…

ささいなきっかけで始まる恋愛もある

志村まみとデート♡

女性キャラクタ5人の中では、一番子供っぽい"志村まみ"とのデートシーンを例に、会話の流れを見ていこう。

データ的には、食欲も物欲もトップクラス。ロマンティックなムードに弱いらしいが、そこに行き着くためには、かなりの出費が必要かも？

デートで待ちあわせての第一声

彼女の反応はよくない…

ここで引いては男がすたる!!

強烈な反応に、結構ビックリ

別のデートプランらしいが…？

そんなに？　かなりサイフが心配

笑顔で押し切られてしまった…

カワイーから許す！

中本翔とデート!!

男性キャラクタの中では、比較的頼りない感じの"中本翔"。体力がなさそうな反面、内面的には押しの強い部分もあるのが特徴。見た目と言動のギャップに驚くかもしれないが、逆に母性本能をくすぐられてしまうかも。そんな彼とのデートシーンは…？

内気な彼をドライブにさそうが？

かなりの強行的態度にタジタジ

やっぱり、ふつう驚くよねえ

急に泣く？　感受性強いのかしら

いちおうフォローは入れないと…

こういう態度って男らしいのかな

ドライブに行くハズが、なんで!?

そんなのいやー

突撃4

開発状況やスタッフのこだわりまでとことん追求!!

セガサターン	発売予定日	'96年春	ジャンル	シミュレーションRPG
CD	発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	――――
	予定価格	未定	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	?%

残念ながら発売日が延びてしまった『ドラゴンフォース』。新しい画面写真が次々に公開され、編集部の期待も高かっただけに残念だ。

リリースがパッタリ止まったならば情報を強奪するまで!

最大200人で行われる戦闘シーン、リアルタイムに変化する情勢、さらに性格付けされた100人以上のキャラクタたちなど、期待せずにはいられない要素がタップリ詰まったこの『ドラゴンフォース』。さて、今号も新しい画面写真をドーンと公開、といきたいところだが、新しい素材は掲載しているビジュアルシーンのみだった。もちろんこの写真は美しく、ため息が出るほどだが、これだけではものたりない。てなわけで、セガへ乗り込み、僅かな情報でも入手せんと取材を敢行した!

⬆すでにおなじみ、総勢200人のバトルが楽しめる戦闘シーン

➡今回入手した、新しいビジュアルシーン。100枚以上のグラフィックが用意されているのだ

突撃!

開発スタッフの本音に迫る

――では開発状況からお願いします。

ドラゴンフォースチーム(以下DFチーム) 現在はサンプルロムの完成に向けて、各担当で開発しているシステムを一つに合体する作業を行っている最中です。このロムにはキャラクタ(武将と兵士)の表示と、まだ未完成のながら技が数種入る予定。ただ実際に遊べるロムが完成するには、まだ1~2カ月位かかってしまいそうですね…。

――開発の進行度は?

DFチーム 全体で40%位でしょうか。デザイン部分は現行で70~80%ですね。まあ、今後修正作業、追加作業が多数発生する可能性はありますけど。システム部分に関しては60%位、思考関係に関しては20%位かな。ゲームの完成度アップのためには、最終の調整期間をどれぐらい取れるかがキーポイントになります。

――で、発売が遅れていると…。

DFチーム ごめんなさい、としか言えませんね。プログラム関係の全体的な見直しによる、スケジュールの見積もり直しが主な原因です。これにより、ゲーム全体のクオリティーアップを計りました。言わば、よりクオリティーの高いものを目指すための「一歩後退による二歩前進」といったところでしょうか。

――なるほど。ということは、現在発表されているシステムなども変更されるかもしれないのでは?

DFチーム そうですね。現状では変更ありませんが、今後各システム部分の総チェックを行うため、いろんな箇所で変更される可能性は大いにあります。公開されているものですと、画面のレイアウト、ワールドマップの道の表現などは、まだまだ大幅な変更もありえます。どうも、すみません…。

こだわりのSLGシーン

――『ドラゴンフォース』を世に送りだそうとしたきっかけを教えてください。

DFチーム 映画「天と地と」の戦闘シーンのように、兵士がわらわら団体で出てくるゲームを作りたかったんですよ。操作を簡単にしつつ、集団の美しさを何とか表現できないかな、と考えて生まれたのがこの企画です。

――当然こだわっている部分があると思いますが。

DFチーム はい。まずは、必殺技などを使ったときの画面のインパクトですね。エフェクト単体のクオリティーより、画面全体を使った技を心掛けて作っています。後は登場する人物(?)のキャラクタ性かな。現行ではイベントが多数用意されているんですが、それ以外の部分でキャラクタの個性を表現したいと考えています。

――例えばどのような?

DFチーム キャラクタのコンセプトが暗殺者であるとか、持久戦を得意とする者とか、また、初めは弱いけど後になってから強くなるとか。とにかくキャラクタ1人1人を大事にしていきたいです。いろんな部分でキャラクタの特性を出していきますよ。

――では楽しみに待っている読者に一言お願いします。

DFチーム 戦闘の迫力やキャラクタの個性だけでなく、シミュレーション部分のシステムも満足するものに仕上げます。技やキャラクタの個性がなくても、存分に楽しめるシミュレーションRPGになるよう、精一杯頑張っていますので、期待していてください!

➡ムーンパレスの王女ティリスのワンシーン。何をしているのかな

©SEGA

突撃5

今回は『ルナ』サウンド情報だ！

ルナ ザ シルバースター

ゲームアーツが放つ期待のRPG『ルナ』の続報を今月もお届け／ 今回は音楽面からアプローチ。

セガサターン CD			
発売予定日	発売日未定	ジャンル	RPG
発売元	角川書店／ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
開発元	日本アートメディア	複数プレイ	――――
予定価格	未定	その他の機能	――――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	45%（10月25日現在）

『ルナ』ミュージックを手掛ける2人に直撃！ 担当声優も近日決定!?

今回、編集部がお話をうかがったのは、『ルナ』シリーズを通して音楽を担当してきたお二人。溝口氏は音楽プロデュースと声優のキャスティングを、岩垂氏は音楽ディレクターや作曲をそれぞれ担当している。

――今回の音楽はメガCD版のものをアレンジしたりとか？

岩垂　いえ、まったくのサターン版オリジナルです。でもメガCD版を知っている方でも『ルナ』本来のイメージを損なうことはありませんし、初めて『ルナ』に接する方でもこの曲を聴いただけで『ルナ』というものが分かるようなものにしています。

――音楽ジャンルとしては？

岩垂　結局は何でもアリなんですけどね。『シルバースター』は割りとのんびりしたところがあるので、牧歌的な雰囲気で。

――オープニングテーマはやっぱりというか、歌入りですね。

溝口　でも曲だけで歌の部分は入っていません。歌はルーナ役の声優さんに入れてもらうことになっているんですが、肝心のルーナ役の声優さんがまだ決まってないものので。カラオケ状態です（笑）。

岩垂　歌詞もワンコーラス分しかできてないんですよ。（下はそのオープニングテーマの歌詞草案）

――ルーナ役の声優さんの選定が難航しているそうですが、他は？

溝口　ほとんど決まってます。ルーナ役だけは本当に何度も選考をやり直してますけど、もうすぐ決まりそうです。

ツーファイブ 代表取締役
溝口 功

ツーファイブ 作曲家
岩垂 徳行

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

TU BA SA

遠く遠くへ草原の彼方まで
風が忘れた翼に乗ろう
いつかはきっと出会う
未来が　ほら微笑みながら
手まねきをするから
さあ飛ぼう　旅立ちの鐘が
大空へ飛ぼう　戸惑う心に
勇気をあげるといっているから

音で楽しむ『ルナ』ワールド

下に紹介するのは、いずれも第2作『ルナ～エターナルブルー～』関連のCD集だが、『ルナ』世界を理解するためにも聴いてみることをお勧めしたい。発売はすべて東芝EMIから。

LUNAR~ETEANAL BLUE ~「Prelude」	LUNAR~ETEANAL BLUE ~オリジナル ゲームミュージック	ルナティック・パレード Vol.1	ルナティック・パレード Vol.2
'94年6月22日発売　2500円（税込み）	'95年2月22日発売　2800円（税込み）*	'95年6月28日発売　2800円（税込み）	'95年9月13日発売　2800円（税込み）

『ルナ』イラストギャラリー

今回も見せます「ルナ」イラストボード集。「ルナ」ワールドを構築するうえで欠かせないのが佐藤肇氏が描く、このイラストボードの数々。『ルナ』の世界観は、このイラストボードをもとに固められていると言っても過言ではない。今回紹介する2点のイラストからも、単なるイベントのワンシーンというだけでなく、登場人物たちの性格などがうかがえる。逃げるシーンばかりのアレスとか…。

➡市場で買ったツボの中から、魔神出現！ 武器の試し斬りをする姿も

➡狭い水路の中を「飛行器」に乗って逃亡するアレス一行。追手を振り切れるのか…？

©角川書店／GAME ARTS／STUDIO ALEX　キャラクタデザイン：窪岡俊之

真・続報！ 悪魔合体の秘儀に迫る！

真・女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

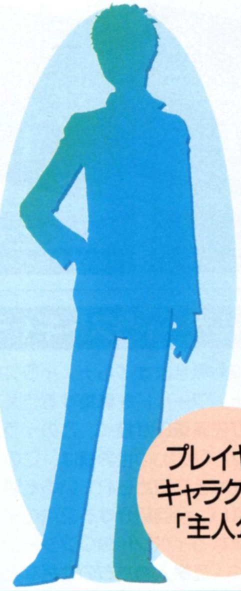
ついに詳細が判明した悪魔合体や敵との会話といったシステム面の紹介と、新たに発表されたオープニングなどのビジュアル面でたっぷりと新しい『メガテン』世界を堪能してもらえる続報だ。悪魔を召喚する日も近いぞ！

セガサターン	発売予定日	12月25日	ジャンル	RPG
CD	発売元	アトラス	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	アトラス	複数プレイ	―――
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	80%(10月26日現在)

新事実発覚！ 2人のデビルサマナーの謎

悪魔召喚師（デビルサマナー）の正体がついに発表！ その名も、「葛葉（くずのは）キョウジ」。ここで注目して欲しいのは、キョウジの容姿だ。最初に発表されたリーゼント頭の悪魔召喚師とは、顔も雰囲気もまったく違う。この2人のデビルサマナーがゲームの中でどう関わっていくのか、そして主人公は？ 謎は深まる…。

主人公の周辺はわりと平穏だ



プレイヤーキャラクター「主人公」

プレイヤーが感情移入しやすいようにとの配慮でシルエットだけの登場となる主人公

The DEVIL SUMMONER 葛葉キョウジ

ついに登場となったもう1人の主人公・デビルサマナー。かなりキザな男に見える…

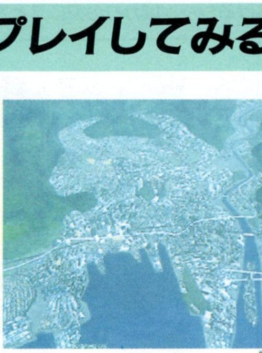
2人のデビルサマナーの関係は？

ゲームタイトルと同時に発表されたデビルサマナー。彼はどういった形でゲームに登場するのか。キョウジのライバル？

ゲーム序盤をリプレイしてみる！

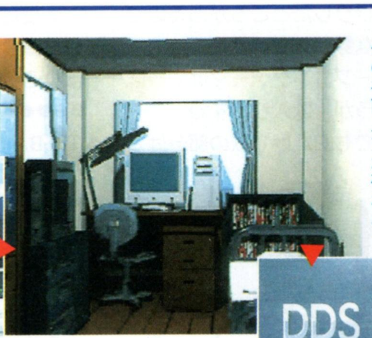
発売を年末に控え、ゲームも完成に向かいつつある。ここでは入手した写真から、ゲーム序盤の流れを追っていくことにしよう。

美しいCGを多数交えて展開するストーリー序盤では、主人公は普通の一般家庭で問題なく生活している。退屈ではあるが、それなりに幸せなこの日常にどういう形で「悪魔」の存在が忍び寄ってくるのか？ 次号からの発売直前情報に期待して欲しい。

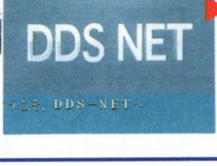


ゲームの舞台となる架空の街・平崎市の全景。主人公たちが暮らす平和な街だが？

画面は主人公の住む家へと移る。閑静な住宅街にある、いわゆる一戸建てだ



そして主人公の部屋へと移動。趣味のパソコン通信を楽しむ機材も見える

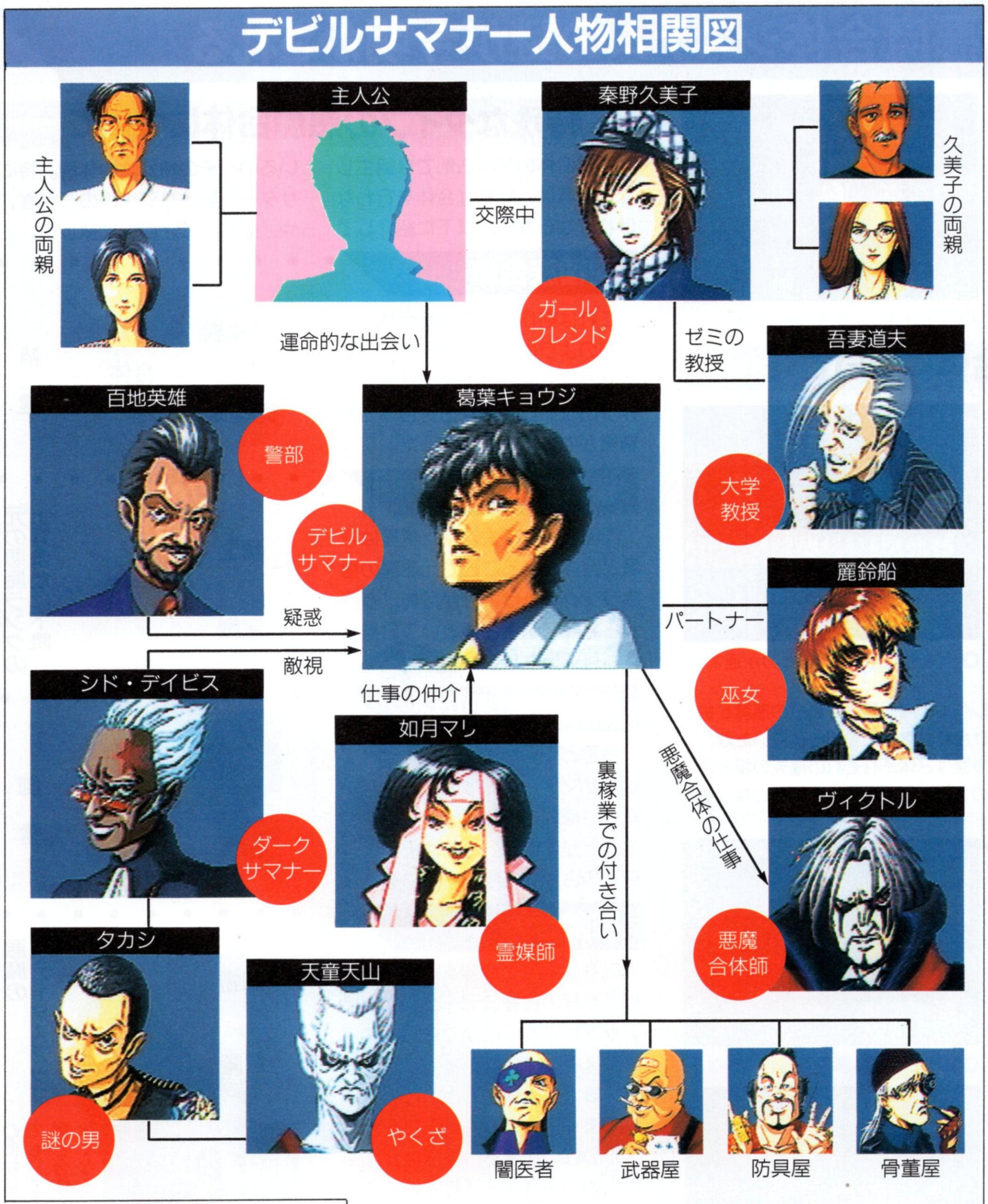


早速「DDS－NET」にログイン。ここで主人公の名前入力が行われる

©西谷史／シップス／ATLUS

CGと実写を合成したオープニング

デビルサマナー人物相関図



■相関図のチェックポイント■

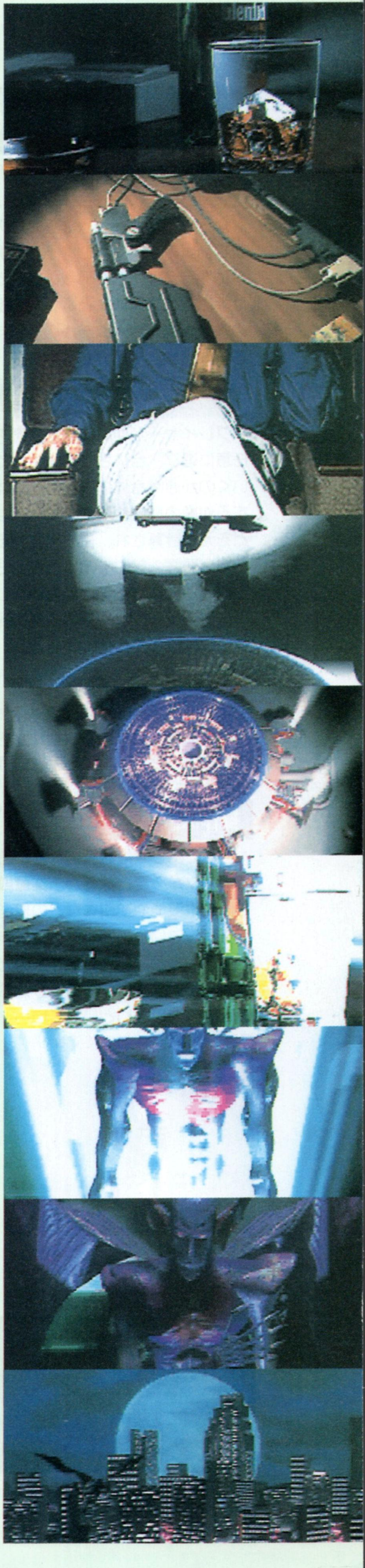
かなり複雑ではあるが、やはり悪魔召喚師・葛葉キョウジが中心になっている。主人公周辺で注目すべきは、ガールフレンド久美子と彼女の通うゼミの怪しげな教授。キョウジの周囲なら、ライバルともいえるダークサマナー・シドの存在や、キョウジを付け狙う警部がポイントとなるだろう。

⬆なんの変哲もない家族との会話。平崎市に襲いかかる暗雲は家族をも巻き込んでしまうのか？

タイトルデモの美麗ビジュアルに酔え!!

右にぶち抜きで紹介しているのが『デビルサマナー』のオープニングに使用されるビジュアルだ。実写の映像とCGを巧みに組み合わせ、落ち着いたアダルトな雰囲気を演出しながらも現実にはあり得ない『メガテン』世界を垣間見ることができる。

見所はやはり悪魔を召喚するところだ。サイバーな魔方陣の上へ、閃光とともに召喚される悪魔はグラフィック、動き、どれを取っても迫力がある。街の背後に浮かび上がる、巨大な満月に向かって飛び立つシーンは感動すら覚えるぞ。



最新の悪魔合体システムの謎が今明かされる

『デビルサマナー』は、『女神転生』シリーズの悪魔合体を継承しながらも、サターン版ならではの新しい試みがいくつもある。悪魔合体を行う場所も「邪教の館」とは呼ばず「業魔殿」となった。謎の多い人物・ヴィクトルの経営する「業魔殿」を紹介していこう。

悪魔合体に人生を捧げている

通常の悪魔合体について

プレイヤーが仲魔にした悪魔を任意に選び、合体させて強くしていくのが通常合体の基本だ。合体する仲魔の種族や属性、レベルなどを元に計算され、生み出される新たな悪魔の魅力を知ったら、もう病みつきになること間違いなし。『メガテン』シリーズの人気の秘密はやはり悪魔合体につきる。

通常の2身合体表

	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	鬼女	妖鬼	地霊	神樹
破壊	×	龍神	×	×	×	×	龍神	邪龍	鬼神	龍神	龍神
地母	×	龍神	幻魔	×	×	×	龍王	邪龍	鬼神	鬼女	鬼女
鬼神	×	地霊	堕天	凶鳥	龍神	神獣	龍王	×	龍王	龍王	龍神
幻魔	×	夜魔	大天	霊鳥	大天	鬼神	聖獣	×	鬼神	神樹	妖精
妖魔	×	霊鳥	龍王	堕天	×	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精	妖精
妖精	神獣	神樹	天使	堕天	龍王	魔獣	聖獣	妖鳥	堕天	神樹	妖魔
夜魔	龍王	邪龍	堕天	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獣	妖樹
大天	×	龍神	×	霊鳥	×	神獣	神獣	×	鬼神	×	幻魔
天使	邪龍	聖獣	×	妖精	龍神	神獣	堕天	霊鳥	妖魔	妖鬼	幻魔
堕天	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	聖獣	魔獣	妖鬼	妖鳥	地霊	邪鬼	地霊
龍神	精霊	鬼神	×	幻魔	×	鬼神	聖獣	鬼神	鬼神	×	地霊

合体表の通りにできるのが通常だ

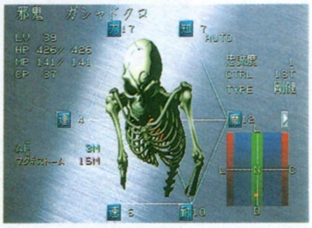
変更・改良点

ＬＩＧＨＴとＤＡＲＫの悪魔を同時に含む合体が不可能になった。３身合体は、今までは3体のうち一番レベルの高い悪魔に残りの悪魔を掛け合わせた結果を照合していたが、今回は3体それぞれの種族の組み合わせで悪魔を決定するようになった。

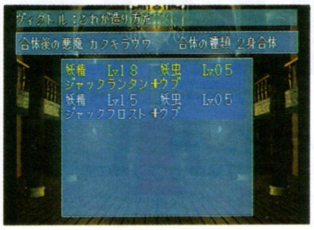
操作はよりスムーズに

合体に関しては悪魔のいろいろなデータが必要となるが、業魔殿では検索機能や逆引きなどの機能が充実しているのでかなり楽に作業することが可能だ。操作系の充実で、ますます合体にのめり込むことは間違いないといっていい。

悪魔の作り方を教えてくれる



これで最強の悪魔が造れるかな？



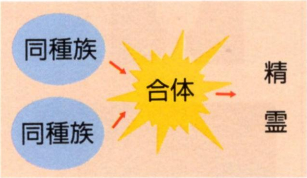
造られた悪魔は非常に細かい能力値を持っている

特殊なタイプの悪魔合体について

通常合体の基本法則では誕生しない悪魔は、特殊な合体を行わなければならない。以下に紹介しているのがその特殊な合体例。特にサターン版オリジナルの「御霊」や「造魔」に注目して欲しい。

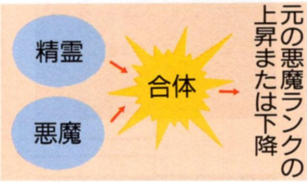
同種族合体

これは前作にもあった合体。右の図のように同種族の悪魔を合体させれば、特殊な悪魔「精霊」を作り出せる。今回は3身合体でも精霊ができるようになった。



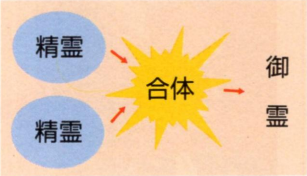
精霊合体 その１

同種族合体で生まれた精霊は悪魔と合体させることで元悪魔の種族ランクの上げ下げが可能。今回から悪魔×精霊2体という3身合体も可能になっている。



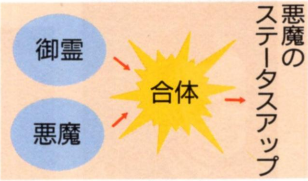
精霊合体 その2

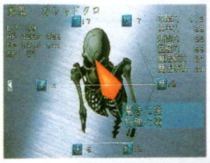
精霊どうしを合体させると『デビルサマナー』だけの、まったく新しい種族「御霊（みたま）」を作ることができる。これは2身・3身どの合体でも同じ結果になる。



御霊合体

御霊は悪魔と合体することで、相手悪魔の各種ステータスを直接アップさせることができる。ステータスとはアビリティ・最大HP値・最大MP値のこと。この合体をうまく使えばお気に入りだがレベルの低い仲魔を、姿形は変えずに、強い悪魔へと「育てる」ことが可能となる。よりこだわったパーティが組めるようになるわけで、感情移入度も高まるぞ。

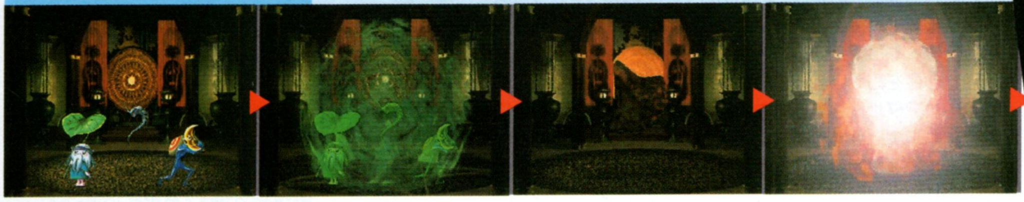



最初は弱い悪魔でも、こまめに御霊と合体させれば強くなる！

3身合体完成！

3身合体のビジュアルを入手

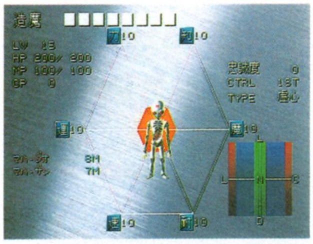
３体の悪魔を合体させるこの儀式も、ＣＧと実写映像を組み合わせて迫力を出している。３身合体に限らず、誕生した悪魔はやはり「あのセリフ」を言ってくれるのだろうか。ＣＤ－ＲＯＭなのだからぜひ肉声で聞いてみたいが…



造魔合体

「造魔」とは「御霊」と同じく、『デビルサマナー』に登場するまったく新しい種族。「かつて古代日本文明王朝に存在したとされる人造の悪魔」というのが名前の由来で、統治者だった王女の手で産み出された造魔は、高い魔力・能力を誇り王朝の繁栄に寄与した。

造魔最大の特徴は他の悪魔との合体を重ねて「造魔自身」が成長していくこと。成長し、強くなっていけば造魔のグラフィックも変化していく。自分で名前をつけることもできるので、強くなればなるほど愛着がわくぞ。ただし、簡単に作れるわけではなくて、どこかにあるという日本古代文明の遺物を手に入れなくてはならない。



まだまだ初期状態の造魔。どんな風に育つかが楽しみだ

1. 誕生時に自分で名称の入力ができる。
2. 合体で種族・名称が変わることはない。
3. レベル・アビリティの算出式は「専用」のもの。
4. 最大HP・MPは決定したレベル・アビリティから算出。
5. 魔法は直前の悪魔が所持していたもののみを継承。

特殊合体

最後に非常に珍しい形の合体として、固有の悪魔どうしでしかすることのできない特殊合体がある。

イベントやストーリーの流れで起こる合体である可能性が高いが当然見つけにくいだけに、発見すれば強力な仲魔が手に入るだろう。

どうすれば見つかるかは謎だ

「スタンス」を取り入れた会話システム

これはプレイヤーの側に「会話態度」という目に見えないパラメータを設定して、会話における悪魔との相対的な距離（スタンス）を想定。その距離によって悪魔のリアクションやプレイヤーの行動の選択肢が変化するシステムだ。同じ悪魔との会話に同じパターンは通用しないのだ。

実際の会話をしているような感覚になれるシステムらしい

実際の会話手順

以下に実際の会話手順を紹介する。ただ注意してもらいたいのは、これはあくまでもこの時の会話がこういう結果になったというだけで、次に同じ選択肢を選んだとしても同じ結果になるとは限らない、ということ。「スタンス」が存在する限り、常にいろんなパターンで応対することができるわけだ。

1 会話相手を選択

話す相手を限定できるのも新しい

2 交渉1

第Ⅰ段階の交渉。結果はどうだ？

3 要求の選択

良好なら何を望むか言おう

4 交渉2

果たして結果はどうなるか？

常に緊張感を持てる

新システム「スタンス」は単純に会話バリエーションを増やすためのものではなくて、会話そのものを「楽しむ」ためのものだ。

ただ単に仲間にしたいから会話をするというのではなくて、どんな話ができるかを確かめたくて会話を自発的にしてみたくなるような画期的なシステムといえる。

いつ襲ってくるか分からない緊張感ある会話も同時に楽しめるぞ。

相手の返事にドキドキする

実際に肉声で会話をしてみたい

短期集中連載／メガテンヒストリー／第3回

このコーナーもいよいよ佳境に入ってきた。今回は、まったく新たな『メガテン』シリーズの方向性を模索した問題作を含む2作品を紹介。

これらの作品は発売してから1年以内の作品なので、いまだにプレイしている人も多いと思う。遊んでない人はぜひプレイして欲しい。

真・女神転生if…

●機種：SFC／'94年10月28日発売

新しい要素として「ガーディアンシステム」を採用。これは自分が死んだときに自分の背後霊のような形で悪魔が仲間になるというもの。舞台が学校であることやパーティが高校生中心だったりと、外伝的要素が強い作品だ。だが、隠しシナリオなどの存在で根強いファンを持つ。

学校が魔界と融合した!?

旧約・女神転生

●機種：SFC／'95年3月31日発売

ファミコンで発売された『女神転生』と『女神転生Ⅱ』を、スーパーファミコンでリメイクしカップリングで収録したソフト。特にパスワードでしかデータの保存ができなかった『女神転生』がバッテリーバックアップで遊べるのは、非常にうれしい改良点だったといえる。

曲もアレンジされている

続報

4人の主人公、その先のストーリーが見られる

GUARDIAN HEROES

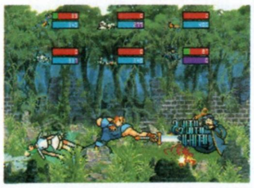
ガーディアンヒーローズ

順調に開発が進む『ガーヒー』。やっとプレイヤーキャラクタが全員使えるようになり、見栄えがするようになった。ストーリー展開も中盤まで網羅しているぞ。

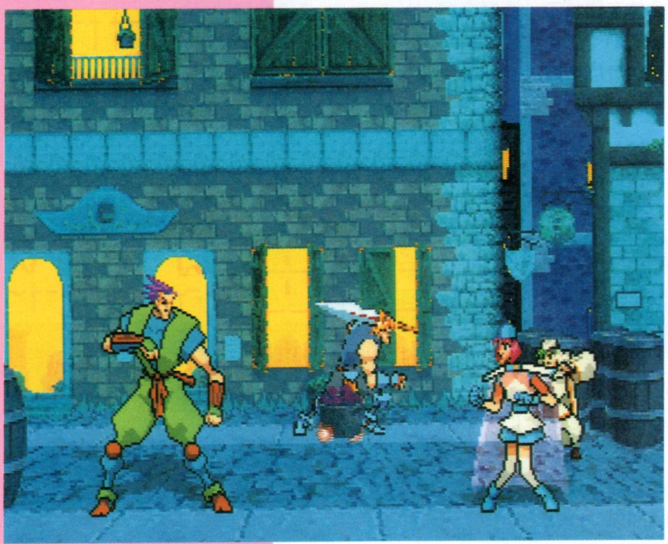
セガサターン	発売予定日	1月26日	ジャンル	格闘RPG
CD	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	トレジャー	複数プレイ	6人同時(マルチターミナル6)
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	60%(10月20日現在)

ハーン、ニコレ初登場で、プレイヤーキャラクタが全員集合

今まではイラストのみの発表で、ゲーム中には代役がたてられていたハーンとニコレがゲーム画面に初登場。というのが今月一番のニュースだ。これでプレイヤーキャラクタ4人が勢揃いした。



現在のVSモードにはこの4人がいる



4人が一堂に会す。はん氏のイラストが忠実にドットに落とされている

ヒーロー揃い踏み

©SEGA／TREASURE

世界を救う英雄の卵たち

ハーン・サムウェル

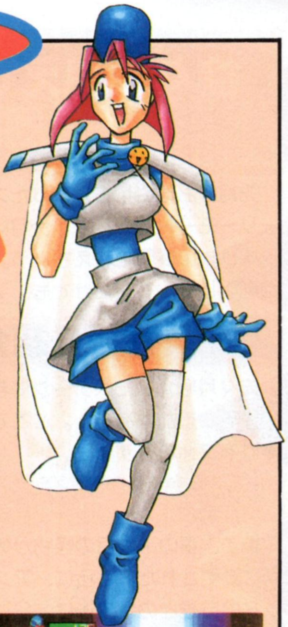
強靭な肉体を武器に

大きな剣を持っているという外見のとおり、1発が強力な肉体派の剣士。4人の中で使える魔法が一番少ない。動きも遅めなので、敵と正面から対峙する硬派な戦法が中心になるだろう。

思わず飛び出すガッツポーズ。でも隙だらけなのだ

身を炎に焦がし敵の騎士目掛けて突っ込むハーン

ニコレ・ニール



僧侶なので、武器は持たず光で攻撃をするが非常に力弱い。魔法も攻撃的なものより守備系のものが充実している。特筆すべきは、回復魔法を持っていること。

半透明マントに注目

ニコレのマントの向こう側は桃色に染まった世界だった

強力ながら体力を消耗する技。回復魔法を使いながら使用するべきだろう

イブシ・ギンジロウ

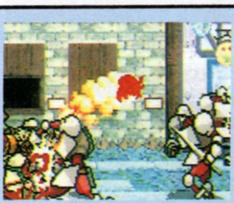
柔軟さを活かし、全身を使った攻撃を繰り出す

電撃とともに、空中から地上へと舞い降りた

忍者装束に身を包んだ機動力重視のキャラクタ。移動しながら攻撃する技が多いのも特徴。そのうえ、多くの魔法（というか忍術）も会得している。敵をどれだけ翻弄できるかが鍵だが、慣れないとプレイヤーが振り回されるかも。

ランディ・M・グリーン

相棒のエドワード・M・コニャックもよろしく



燃えながら体当たりするエドの必殺技

駆け出しの魔術士ランディは多彩な魔法を操り、肉弾戦においても棒術が冴えわたる隙のない戦士。それに、愛すべきパートナーエドワードが加わって鬼に金棒だ。防御力が低いのが玉に傷だが、テクニカルに戦えば問題なし。

振り回した棒がゴブリンを捕らえた。MAX　HITはあるのか

徐々に見えてきたストーリー。先の展開はこうだ!

先月はお休みしてしまったストーリーモード紹介だが、今月はバッチリ先の展開を教えちゃう。今回判明したルートだけでも、7回プレイしないと全部を味わえないという奥深さ。

前回紹介した分についても新情報、追加情報があるよ。

10月号紹介分の追加情報

先々月紹介したステージに若干の変更と追加があった。ここではそれをフォローするぞ。

夜の墓

まず、墓の1つ目の怪物が機械兵に変更された。さらに、アンデッドの英雄との合流後に、2種類の展開があることが判明。

⇧ヒジョーにいやらしい攻撃をする

⇨先にスケルトンを倒すと悲惨

⇨ズルに追いつくと混戦になる

工場のある街

⇧工場の奥でシルバーとの対決。「ガンヒー」を知る人にとっては再会

レジスタンスの村

⇧前号VSモードで紹介した村神が登場。巨体に違わぬ強大な攻撃力だ

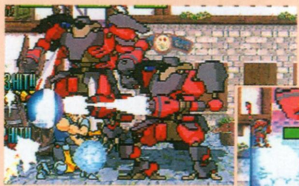
深い森の中

巨大な植物のバケモノを倒すと、ランディの師匠と対面する。しかし、その直後にバルガーたちとの戦闘が始まってしまう。

工場のある街から都市へ

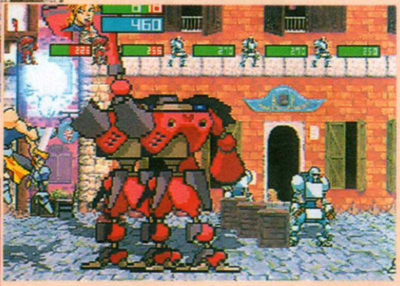
機械人形や大勢の兵士が徘徊する都市に殴り込みをかける。楽な戦いになるわけがない。

⇨華麗な身のこなしで攻撃を避けた



⇧まずは魔導機械と一戦

⇧残る敵兵はあと1人



⇧ここの敵騎士は近づかなければ襲ってこない。上手く立ち回って各個撃破せよ

工場のある街から橋へ

ひとまず退くことにしたハーンたちだったが、橋上で機械人形に襲われる。倒しても、待ち伏せしていたバルガーとの戦いになる。

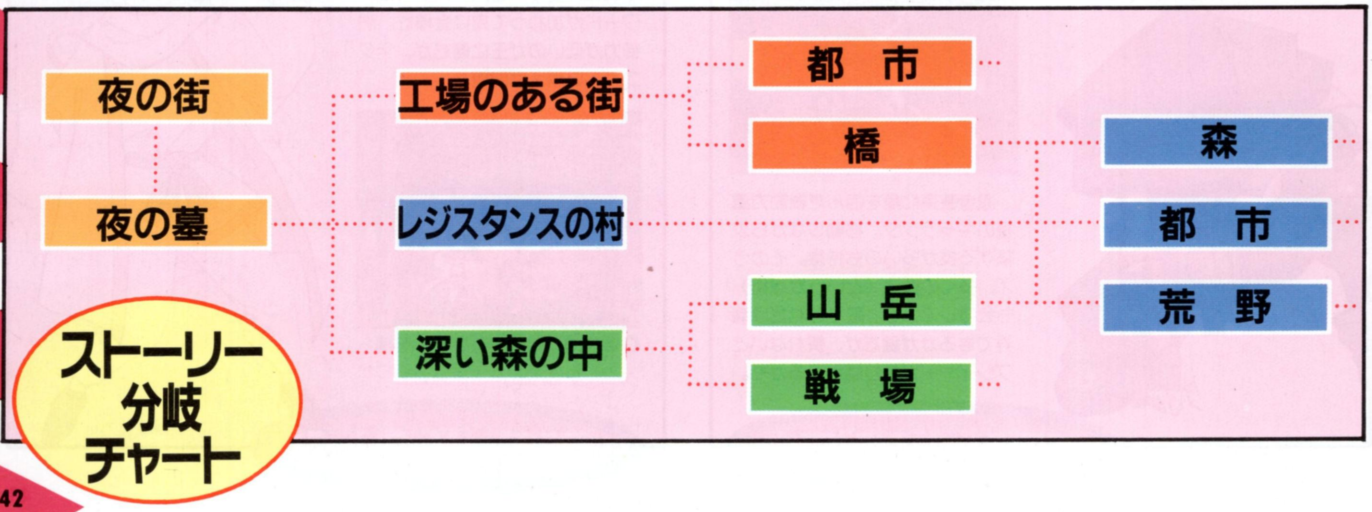
⇨村神がズルの手に落ちてしまった

⇧橋の上でもまず魔導機械と一戦

⇨突然アンデッドヒーローに電撃が

ズル退散の図

⇧何度も目にするズル逃亡の姿



深い森の中から山岳へ

味方のレジスタンスがいる村に向かったのだが、山に行く途中でゴーダッツなる強奪団に出くわす。アンデッドヒーローに目を付けられてしまい、そのまま戦闘に突入。無事に切り抜けられるのか。

自称無敵のゴーダッツ。ちゃっとかたづけましょう

全員マッチョな姿なのは、当然仮のモノ

マッチョの次はズルに遭遇。倒しても、またワープで逃げられる

深い森の中から戦場へ

城を目指す一行が古戦場にさしかかると、スケルトンから逃げる王国の騎士団と遭遇する。ここに三つ巴の戦いが始まった。

乱戦模様。13人も参戦している

あっちで驚き、こっちで驚く兵士達

2人目のアンデッドヒーロー!?

彼を倒せば、ハーンの身に何かが

レジスタンスの村、橋、山岳からの分岐

レジスタンスの村、橋、山岳からの分岐先は共通になっている。つまり、ここでストーリーの合流があるのだ。チャートでわかるように、レジスタンスの村から来れば1ステップ少なくてすむ。ステージの難易度を考えなければ一番簡単なコースだ。

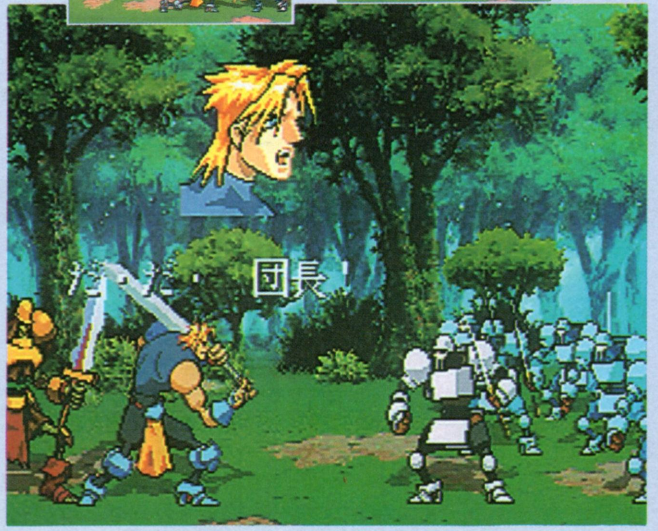
森

「正面をさけ、森へまわる」と衝撃の出会いが待っていた。悲壮感漂うシーンだ。

そして団長と一騎討ち。2人を止めて

騎士に発見されてしまう

団長をかばう団員。人望は厚いようだ



ハーンと青騎士団長驚きの再会。思わずドモってしまうハーンであった

都市

「正面きって街へ入る」ことを決断。湧きだすように現れる王国の騎士どもをなぎ払って進んだ先には何があるのか。経験値の稼ぎ時とも言えるが。

囲まれた！　そんな時には…

こちらに気づいた敵には！が点灯

無敵の反撃だ。あらゆるテクニックを駆使して生き残らなければ

荒野

「街での戦いをさけ、荒野に出る」。荒野の先の洞窟ではマッチョ率いる強奪団と遭う。

ゴーダッツと同時にバルガーの相手も

ゴーダッツは後ろに引っ込んだ

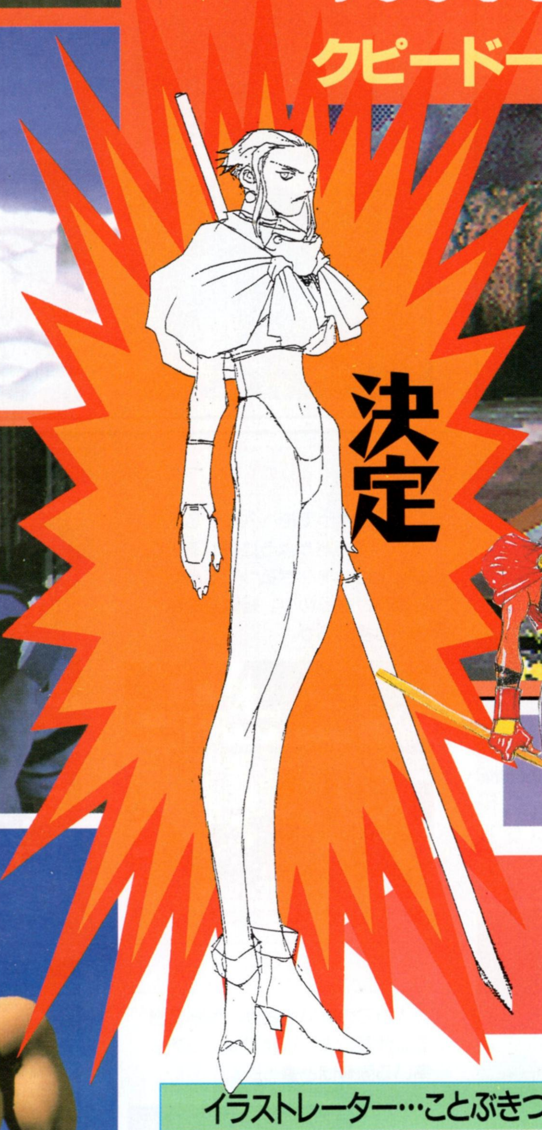
戦いは避けたいのにバルガーが宣戦布告してしまう

足技主体のマッチョの攻撃

続報

カッコイイムービーを大公開！さらに新事実が発覚した!!

クピードーは女性キャラクタだった!!



今では幻のイメージイラスト

クピードー

「闘神伝S」のオリジナルキャラクタとして登場するのがこのクピードー。秘密結社の幹部であるということ以外は謎に満ちている。圧倒的なスピードと力で相手を秒殺する、通称「緋(あか)い瞳の堕天使」。使用する武器はロムパイアと呼ばれる薙刀のようなもの。リーチが長く、容易には近づけそうにない。

イラストレーター…ことぶきつかさ

最初クピードーは男性キャラクタという設定であったことから、当初のデザインが生まれたのですが、設定が女性に変更になったということを聞いたとき、とてもびっくりしたのを覚えています。ストーリー上、もう一人のショウ（エイジの兄）という位置付けにある重要なキャラクタということもあり、「ショウの女性版」としてデザインしています。「緋色」を基調としていることもそうなのですが、デザインの最大のポイントは「刈り上げ」。クピードーの「中性」としてのキャラクタイメージが、この刈り上げによって引き出せていると思います。

タカラCS事業部…生地宏則

クピードーは『闘神伝S』のストーリー上、重要な位置を占めるキャラクタとして設定されています。このクピードーを通して、『闘神伝』の今まで見えなかった部分が見えてくるようになっています。その設定においては二転三転した部分もありますが、「クピードーは女性でありながら男性として生きている」という表現の仕方が最も適切だと考えました。そして、何故クピードーが「もう一人のショウ」であるかは、追々公開されるであろう設定をお楽しみに…。クピードーの存在の前では、エイジやカインもかすんで見えてしまうのではないでしょうか。

©TAKARA／SEGA　イラスト ことぶきつかさ

闘神伝S

ポリゴンを駆使して3Dバトルを表現している格闘アクション『闘神伝S』。発売をまぢかに控え、いよいよその全貌が見えてきた。そして驚かされたのが、クピードーが女性となって登場すること。そのいきさつなどについては、カコミのコメントをチェックしてほしい。もちろん、オリジナル要素となる「列伝モード」の詳細もお伝えするぞ。

セガサターン				
CD	発売予定日	11月24日	ジャンル	格闘アクション
	発売元	タカラ・セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	80%(10月24日現在)

ついにロムを奪取 その完成度やいかに!!

奥行きのあるフィールドを縦横無尽に動きまわる快感、クセのあるキャラクタたち、派手な必殺技など、格闘アクションの魅力を十分に兼ね備えた『闘神伝S』。移植決定の発表から約3ヵ月がたち、ついに編集部へサンプルロム（10月11日）が届けられた。まだバランス調整も完全ではないようだったが、その動きに関しては目を見張るものがあった。動きに合わせて拡縮する独特のカメラワークも、スムーズで違和感がなかったことをお伝えしておく。

⬇現状でこの完成度ならば期待大

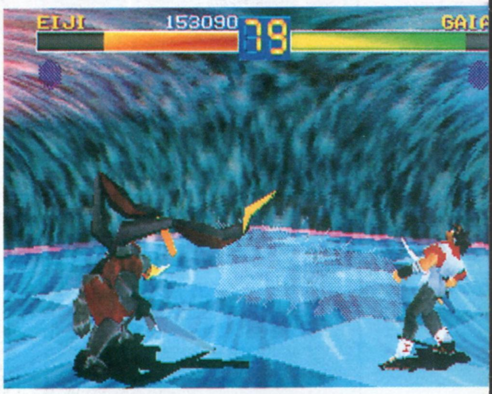
⬆このバージョンのロムでは、少し必殺技が出しにくい気がしたが

詳しいことは開発元に聞くのが一番

さて、やっぱり気になる開発状況。気になることは聞いてみるってことで、現状の開発状況を開発元であるセガに聞いてみたぞ。

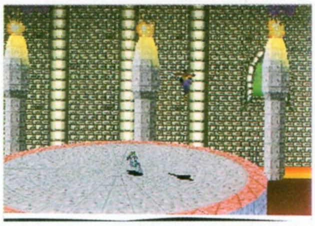
セガからは「全体で評価すれば80%ですね」との答えが返ってきた。現在最後の追い込みに入っているところで、キャラクタの細部の直し、同キャラの色違いバージョンなどを仕上げていくとのこと。また、オリジナルキャラクタとして登場するクピードーの技を除けば、新しい技の追加はないようだ。ちょっぴり残念かな。

この『闘神伝S』の開発で苦労した部分、また注目してもらいたい部分を聞いてみると「新しい要素として採用されている列伝モードではキャラクタがそれぞれ喋るんですが、このセリフを、いかに効率良く入れるか苦労しました。そのかいあって、なかなかイイ感じになっているので注目して下さい」とのこと。ちなみに、開発で特にこだわったのは、エリスの顔だとか…。



8人の個性的なキャラクタがそれぞれの想いを胸に闘う

「闘神大武会」という裏世界の格闘トーナメントに参加するキャラクタは、下のカコミで紹介している8人。プレイステーション版ではボスキャラとして登場したガイア、ショウも使用できた。このサターン版では、さらにクピードーも使えるはず。楽しみだ。



ステージは円形と正方形の２つ

モードは全部で3つ

コンピュータを相手に闘っていく「1P GAME」。友達との対戦が楽しめる「VS HUMAN」。そして目玉となる「列伝モード」の3つがある。もちろんオプションで設定は変更可能だ。

気に入ったキャラクタを選択してプレイ！

やっぱり友人との対戦プレイが一番燃える!!

サターンオリジナル「列伝モード」

登場するキャラクタたちの会話から「何故闘っているのか」を読み取ることができ、よりこの世界に感情移入できるように導入されたのが、この「列伝モード」。まず使用するキャラクタを選択すると、そのキャラクタのCGデモが流れ、その後に対戦相手とのデモが展開していく。このときには各キャラクタが喋りまくるぞ。

このＣＧも必見。気合の入ったデモに感激

このときのキャラクタデザインは、「土木手司」が担当。一味違ったキャラクタが登場するのだ

キャラクタのセリフは声優さんが担当。特にホー・ファイは必聴。完全にイッちゃってます…

エイジ(21)　使用武器▶日本刀

世界的に有名な冒険家。現在失踪中の兄から剣の教えを受けた。バランスが良く、扱いやすいキャラクタだ。

裂空斬

刀の先から闘気が放出され前方に飛ぶ。基本戦法となる技だ

飛昇斬

刀を回しながら真上に飛び上がる。出始めは無敵なのが嬉しい

ソフィア(24)　使用武器▶ムチ

元KGBの諜報部員。現在は探偵業を営む。ムチの長いリーチを生かし、間合いを取った闘いが基本となる。

オーロラ・レボリューション

体を高速で回転させながら前方に進み、ムチで連続攻撃をする

サンダー・リング

ムチから気を放出する。モーションが大きいのが難点か

カイン(22)　使用武器▶クレイモア

エイジと同じ師のもとで修行した仲。師匠が同じだけに、エイジと同じく、バランスのとれたキャラクタと言える。

ソニック・スラッシュ

エイジの裂空斬とほぼ同じ。ほんの少し射程距離が短い

デッドリー・レイズ

これもエイジの飛昇斬とほぼ同じ。こちらは斜め上に上昇する

ラングー(30)　使用武器▶金棒

アメリカにある鉱山の責任者。金棒を振り回すパワーファイターだが、体に似合わず動きもなかなか素早い。

島と大地の怒り

金棒を叩きつけ気を相手にぶちかます強力な技

大地の目覚め

鍛えあげた肉体を下から突き上げるようにジャンプする

簡単明瞭、目的はただ一つ 相手を叩きのめすのみ！

基本的には、攻撃を相手にヒットさせ、体力ゲージをゼロにした方が1本取ったことになり、2本先取（変更可能）で勝利を得ることができる。またフィールドから転落するとその時点で1本取られてしまうのだ。

⇧タイムアップで決着が付くこともあるぞ

強力な必殺技を駆使して闘う

それぞれコマンドを入力することで、通常技よりも強力な必殺技を使うことができる。有効に活用することで、闘いをより優位に進めることができるぞ。この他に、一定の条件を満たすことで使える必殺技もある。それが、一発逆転も可能なほど強力な秘伝必殺技。使用条件はキャラクタの体力ゲージが4分の1まで減り、ゲージが点滅すること。この状態でコマンドを入力すればOKだ。

⇧基本技からのキャンセルも可能

基本技を把握して闘いに挑め

各キャラクタの操作は、方向ボタンによる移動、防御や強弱ボタンによる攻撃といった、格闘モノではすでにお馴染みのもの。すんなりプレイできることうけあいだ。特殊な操作としては、方向ボタンを下に2回素早く押すことで出せる側転避けがあるぞ。

⇧武器を使って斬る攻撃と蹴る攻撃が基本技

⇧方向ボタンを素早く前に2回押すとダッシュ

⇧なんと、側転避けの最中は無敵状態になるのだ

秘伝必殺技で勝つ

⇧コマンドが少し難しく、容易には出せないため、決まったときは最高に幸せを感じる

ホー・ファイ(106) 使用武器▶鋼鉄の爪

謎に包まれた老人。実は暗殺者らしいのだが…。素早い動きで相手の懐にもぐり込み、接近戦で勝負するタイプ。

曇発破
体の倍はある大きな気の塊を体の前に放出する

喝砲烈
斜め上に飛んでいく強力なジャンプキック。遠くまで飛べる

デューク(29) 使用武器▶両手持ちの大剣

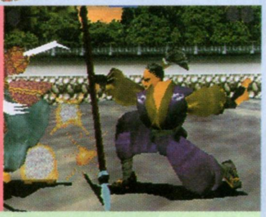
フランスにある古城の城主。鎧を着用しているためか、防御力がかなり高い。相討ち覚悟の強引な攻めが信条だ。

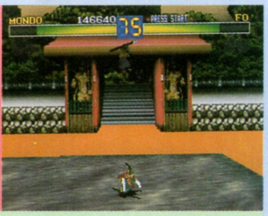
サザンクロス
まず相手に突進し、剣を横になぎ、さらに回転斬りでとどめ

デス
1回転して、その勢いで剣を思い切り前方に振り下ろす

モンド(42) 使用武器▶槍

富士の樹海で暮らしている「鬼夜一族」の末裔。長い槍を自在に操り、間合いをとった戦法で活路を見いだす。


豪力風神
槍を回転させて前へ進んでいく。体力を削り取るには最適だ


豪力天舞
こちらは槍を頭の上で回転させ、空高くジャンプする

エリス(16) 使用武器▶短剣

旅芸人一座の踊り子。連続でヒットする通常攻撃を多く持ち、動きも素早い。接近戦でその真価を発揮する。

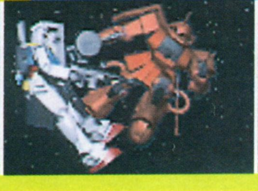
ソアー・ウィンドウ
体を低くしてダッシュし、垂直にジャンプする

ホーミング・スワロー
回転しながら空中を高速で飛び回る超人的な必殺技

続報

演出部分はもちろん、アク

機動戦士ガンダム GUNDAM



あの「1年戦争」を見事に再現した新感覚アクションゲーム

このような人気TVアニメを題材にしたアクションゲームでは、演出部分のみに力が入り、肝心のゲーム部分が軽視されがちだったのも事実。しかし、このサターン版『ガンダム』はうれしいことに、ゲーム部分にも一切の手抜きがないのだ。そして、ゲームを楽しくしているのが、3D感覚を演出している、新感覚のステージ構成。これにより画面の奥や手前からも敵が出現し、攻撃してくる。これを避けつつ、敵を迎撃する感覚が思っていた以上に楽しいのだ。今までのアクションゲームとは違った感覚が味わえるぞ。

⬆プレイをしていて楽しい。あたりまえのことだが、なんかうれしい

FANにはたまらない演出の数々

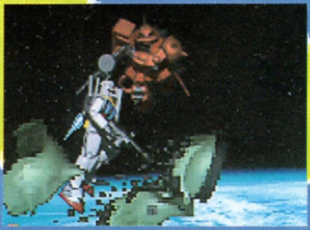
バンダイへの直撃取材を見てもらえば分かると思うが、アニメシーンなどの演出に対する意気込みはかなりのもの。各ステージの導入部をはじめ、随所にTVアニメの名シーンを凝縮したオリジナルアニメ（全体で約15分!）が挿入されている。「お、俺を踏み台にした!（ガイア談）」や「あなた、守って下さいましね（ハモン談）」など頭を離れない名ゼリフも、全て新たに取り直しされているのだ。さあ、いますぐレンタルビデオ屋さんにダッシュ。劇場版「I」「II」「III」を見てゲームの予習をするべし!　かなり本気…。

⬆キャラクタたちはがんがん喋るぞ

⬇名ゼリフを数多く残したキャラクタの1人、赤い彗星のシャア

Ⓒ創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ

ションにも注目せよ!



カイ・シデン、クラウレ・ハモンなどの魅力的なキャラクタたち、ザク、ドムといったモビルスーツの秀逸なデザイン、綿密な世界設定などなど、人気の理由をあげたら切りがない「ガンダム」ワールド。となれば、世間に「ガンダム」を題材にしたゲームが溢れるのは必然。その中でも、このサターン版『ガンダム』は、最高レベルのものに仕上がる予感が…。今号の紹介を読めば納得してもらえるハズ!?

セガサターン CD				
	発売予定日	未定	ジャンル	アクション
	発売元	バンダイ	継続機能	コンティニュー
	開発元	バンダイ	複数プレイ	――――
	予定価格	未定	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	60%(10月25日現在)

直撃 バンダイ制作状況を語る!

より詳しい情報をお伝えするため、バンダイに現状の開発状況などを聞いてみた。ちなみにこの情報は10月13日現在のものだ。

――さて、現在の完成度はズバリ何%でしょうか。

バンダイ　60%といったところでしょうか。ゲーム部分のプログラムの組み込みがほぼ終了したところですね。

――ではこれからどんな部分を仕上げていくのですか。

バンダイ　演出部分の細かい修正がメインになってきます。ゲーム中に挿入されるカットインアニメやフル動画のアニメをこれからどんどん完成させていきますよ。

――注目してもらいたい部分はどこでしょう?

バンダイ　やっぱり、新たに描きおこされたアニメシーンですかね。とにかくいいデキに仕上がってきています。涙モノですよ。

――ステージは全部で12ですが、隠しステージなどは用意されていないのでしょうか。

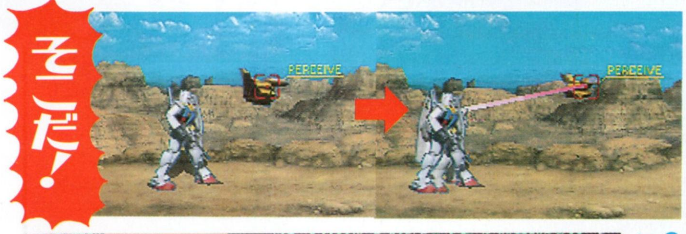
バンダイ　残念ながらありませんね。でも別のお楽しみは用意しますよ。まだ秘密ですが、もう少し待っていてください。

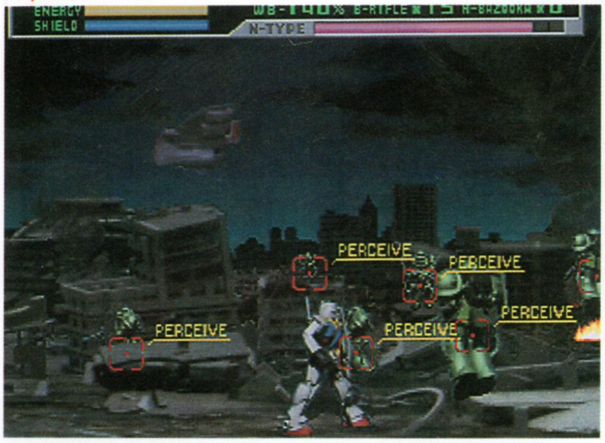
――お借りしているサンプルロムをプレイしたんですが、物凄いこだわりを感じました。完成が楽しみですよ。

バンダイ　ありがとうございます。そういっていただけると励みになります。アニメ、サウンド、ゲームの各担当それぞれ「ガンダム」へのこだわりがありますから。みんな「ガンダム」が好きなんですよね、だから中途半端なものだけは出したくないんですよ。最高のものに仕上げてリリースします。期待は裏切りませんよ!

気分はアムロのニュータイプ攻撃

この攻撃方法に手が加えられた。ボタンを押し続けることで敵を複数ロックし、離すとその敵にビームライフルを発射するようになったのだ。ボタンを押し続けることで、アムロの集中力をあらわすゲージも溜まる。その値で攻撃力も変化するぞ。また、敵を倒すことで手に入る「パイロットポイント」を溜めることでレベルアップができる。それによって、ニュータイプ攻撃の溜め時間が短くなり、ロックできる最大数が増えていく。選択できる装備も変化するぞ。





⬆ニュータイプ攻撃は自動照準なので、何も考えずに撃ちまくることができる。爽快感倍増!

ホワイトベースのクルーと共に戦う

主人公アムロ・レイは1人で戦ってきたわけじゃない。心強いホワイトベース(木馬)のクルーたちがバックアップしてくれたのを覚えているかな。それをゲーム中に取り入れたのが「支援システム」だ。各ステージを始める前に支援機を選択し、配置するエリアを決定すればOK。そのキャラクタ独自の方法で支援してくれる。また、ここで使用する武器の選択、ホワイトベースからの攻撃支援の有無なども決定することができるぞ。

⬆好きなエリアに配置

⬆装備する武器の選択も可能なのだ

⬆強力なハイパーバズーカーで攻撃

⬆ホワイトベースからの援護射撃も

⬆ガンキャノンといえば軟弱者カイ・シデン

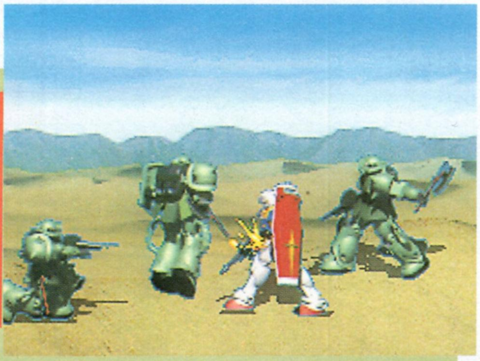
⬆アムロをライバル視するハヤトが操作?

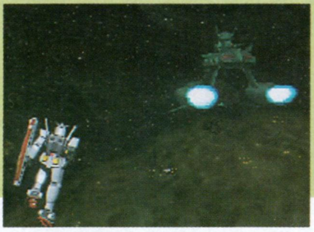
⬆やはりリュウに操作してほしいところだ

見所いっぱいのステージをより詳しく紹介していくぞ

さて、いよいよお待ちかね、各ステージの特徴、見所などを紹介していく。ちなみに、この後のステージ5ではガイア、オルテガ、マッシュの黒い三連星と戦う。てことはミディア機の特攻もある？

さまざまなステージが君を待つ!

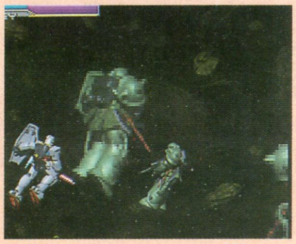

⬇陸、海、空(宇宙)全てがフィールド！



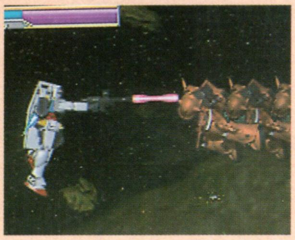
ステージ1◆ガンダム大地に立つ

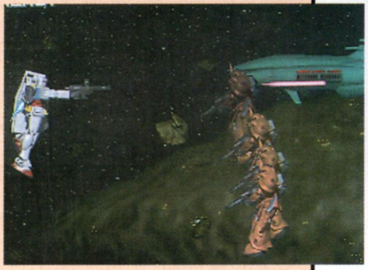
地球連邦軍の最新モビルスーツ「ガンダム」に偶然乗り込んだアムロ・レイ。この偶然がアムロの人生を大きく変えていくことに…。さて、ステージはサイド7から宇宙へ。ここで生涯のライバル、赤い彗星のシャアが登場する。この登場シーンもカッコイイのだ。

⬆テム・レイの傑作、ガンダム


⬆住み慣れたサイド７から脱出

⬆シャア専用の赤ザクが接近!!


⬆これから何度も戦うことになる

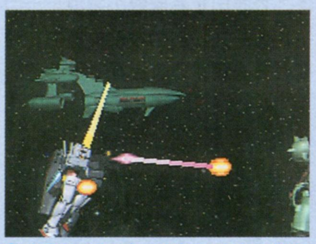

⬆通常のザクの３倍の速さで移動

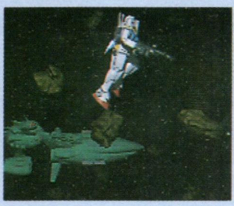
ステージ2◆大気圏突入

このステージでも、もちろんシャアとの戦闘が待っている。一定のダメージを与えれば、シャアはコムサイに戻るが、ガンダムとザクが地球の重力に飲み込まれてしまう。ガンダムは耐熱フィルムのおかげで事なきを得るが、大気圏突破能力のないザクは、あえなく燃えてしまうのだった。

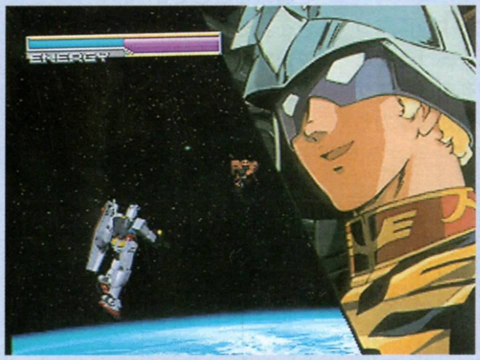
⬅どうせなら旧ザクも見たいところだが…

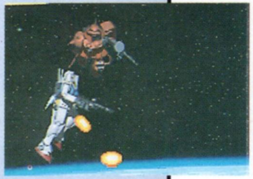
⬆切れ味抜群のビームサーベル！


⬆戦艦なみのビーム砲でザクを破壊


⬅細かく描き込まれたムサイにも注目

⬆で、ムサイのウラ側はこんな感じ




⬆画面奥からシャアザクが体当たりを敢行してきた！

⬆なんだかんだいってもアムロに勝てないシャア…

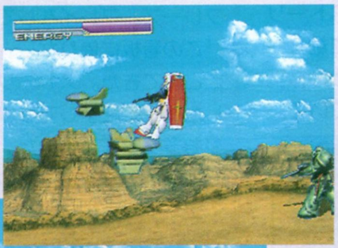
➡高度が下がりすぎて戻れないクラウン。「ムダ死にではないぞ」とシャアはいうが結局ムダ死に…

ステージ3◆ガルマ散る

大気圏での戦闘により予定軌道が大幅にズレてしまったブライト御一行は、ガルマ率いる北米爆撃部隊の激しい攻撃を受けることになる。ガルマを撤退させると、いよいよ夜の市街戦。ここではガウ攻撃空母から射出される、ザク部隊の集中攻撃が怖い。ここでもシャアの赤ザクと死闘を繰り広げる。シャアの動きが格段に良くなっているぞ。後はガルマが散っていく姿を高見の見物…。

ホワイトベースはドーム球場の中に潜伏中。その前に敵をおびき出せ

裏切り者シャア参上


さすがアムロ。腐っていても戦いのことは忘れないのだ

ジオン軍の勢力圏のためかザクの数が異常に多い

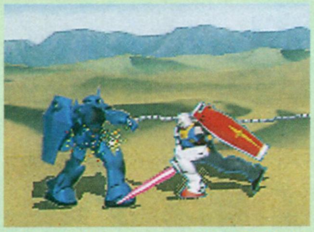
お坊っちゃんだけに、だまされやすい末っ子ガルマ

多彩な動きでガンダムを翻弄する

ジオン公国に栄光あれ!!

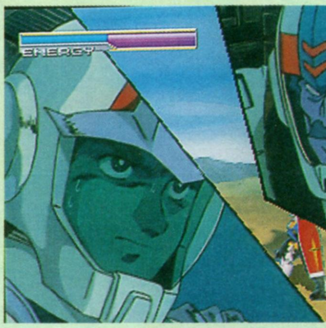
ステージ4◆ランバ・ラル特攻

強者ぞろいのランバ・ラル隊がホワイトベースを追う。このステージの見所は、なんといっても新型モビルスーツ、グフを自在に操る武人ラルと、ガンタムの性能のおがげで生き残ってきたアムロの一騎討ち。あの有名なシーンがどのように再現されるのか、楽しみだ。この戦闘で、アムロはパイロットとしてまた１歩、成長していくことになる。その後も亡きラルの遺志を継ぎ、ホワイトベースに猛攻をしかけるラル隊。あと１歩の所でリュウの捨て身の特攻が！


やっぱりヒートロッドで攻撃しなきゃグフじゃないよね

グフの手は両方とも武器のため、剣の扱いは苦手だったようだ

どのエリアで支援してもらうかも重要


酒場のシーンは挿入されているのだろうか

これはクラッカーによる攻撃ではないか。このこだわりがグッド

砂の中からグフが出現！

負傷した体でコアファイターに乗り込み、特攻を敢行するリュウ

続報

理想を貫き通せるのか…序盤のストーリーを紹介!

クォヴァディス

シナリオを重視したシミュレーションゲーム『クォヴァディス』。そのストーリー部分を重点的に紹介していくぞ!

セガサターン CD				
	発売予定日	12月21日	ジャンル	シミュレーションRPG
	発売元	グラムス	継続機能	バッテリーバックアップ
	開発元	グラムス	複数プレイ	―――
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	―――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	98%(10月25日現在)

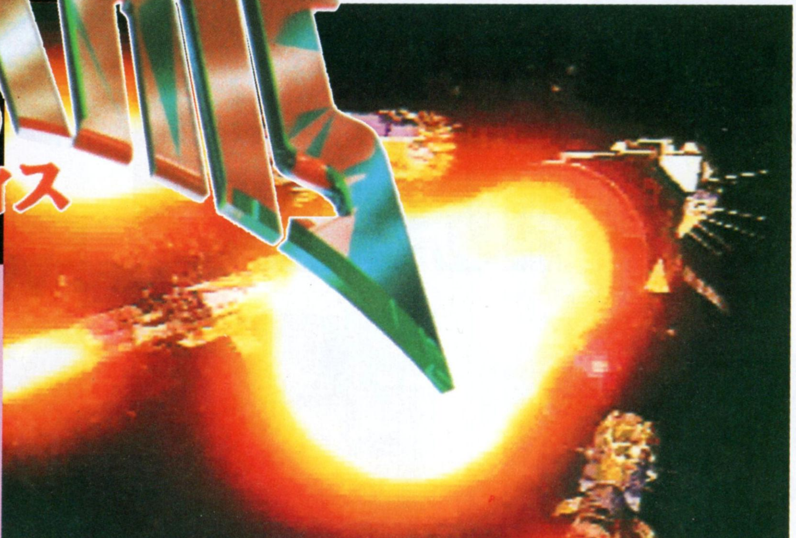
開発は最終段階へ 細かい部分も完成まぢか

発売が近づき、さらに完成度がアップした『クォヴァディス』。今号では細かい変更部分、前号ではフォローしていなかったストーリー部分にスポットを当てて紹介する。ちなみに、開発は最後の微調整を除いて全て終了している。

↑シリアスなストーリーが展開する

「ストーリー性を重視したシミュレーション」とは、『クォヴァディス』を語るときに避けて通れないフレーズ。プレイをしてみると、「この看板に偽りなし」と感じることができた。ストーリーが展開しただけで終了してしまうステージも多く存在するのだ。肝心のシミュレーションシーンよりも力が入っていると感じたぞ。

↓同時に攻撃を開始する戦闘シーン。スピーディに進行していくのだ



↑↓オープニングで使用されているCGと、エンディングなどに使用されるアニメーション。演出も秀逸

©GLAMS

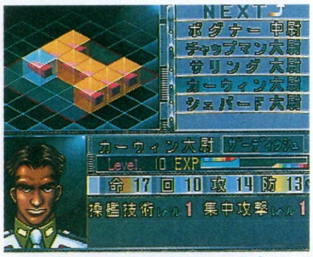
より完成に近くなったインターミッション

戦闘が展開していくシミュレーションモード。ここでまず決定するのが、出撃する艦隊の陣形、艦の種類などを設定していくインターミッション。この画面も完成した。戦闘の勝利条件が表示され、出撃する艦隊司令官のステータスを確認できるようになったのだ。

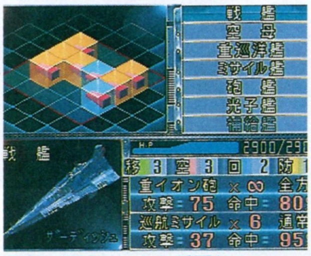
インターミッション画面

ステータスを選択すると艦隊司令官の細かい情報が見られる

ステージが進むにつれ、ハルのステータスも少しずつアップしてきた



特殊能力を身に付けさせよう



艦の配置はかなり重要だ

戦闘場面も細かい部分が完成

インターミッションが終了すると、戦闘シーンへと突入。ここでの特徴はなんといっても同時移動、同時攻撃。その名のとおり、艦隊の移動、攻撃を敵味方同時に行うというものだ。このシステムでは、「複数の艦隊を移動させるのは難しそう」と考える読者もいると思うが、ご安心。操作できるのは基本的に自分の艦隊1つのみ。その他の艦隊はCOMが操作してくれるのだ。

青い色のユニットしか動かせないのだ

戦闘画面中に艦長（敵も可）のステータス、艦のパラメータを確認できる

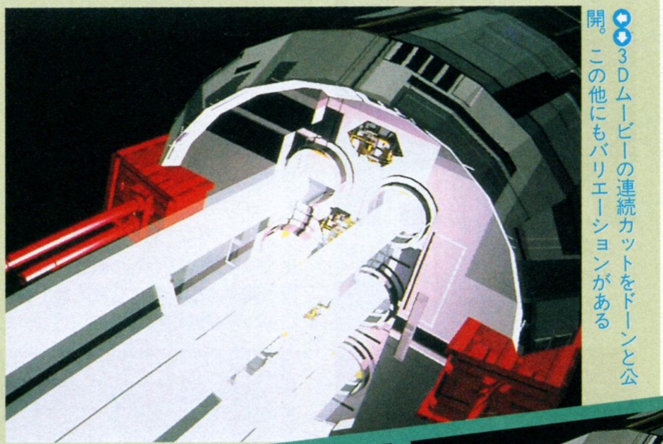
慣れてしまえば問題ないが、最初は敵艦隊が思うように移動してくれないため、イライラすることも

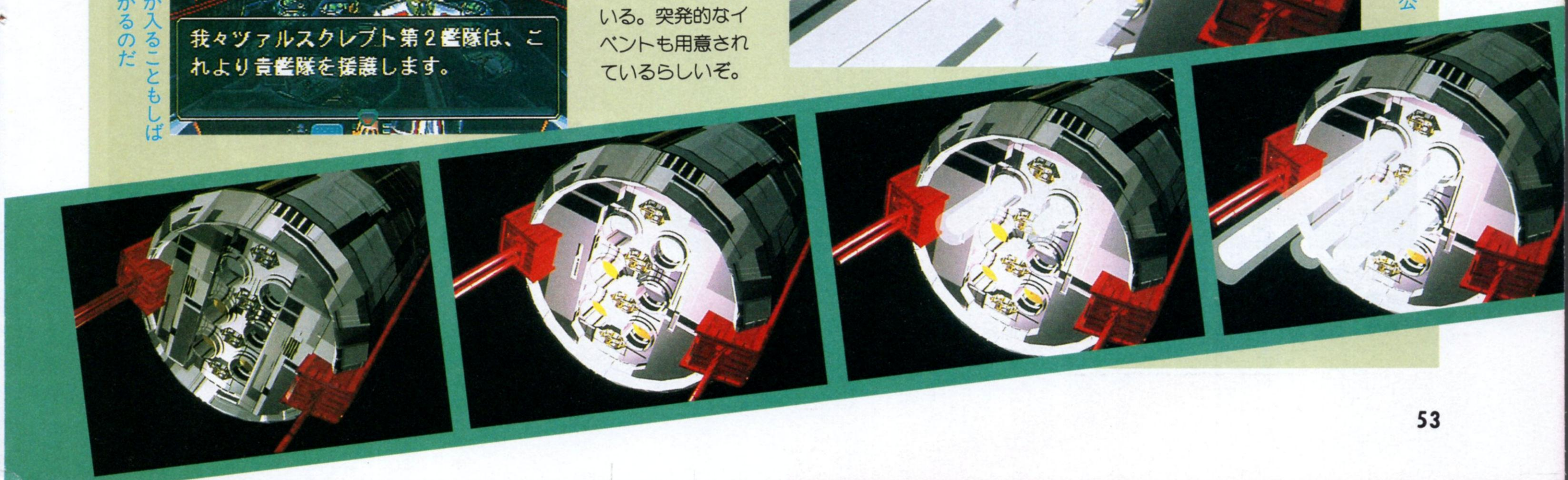
戦闘中の演出もあるのだ

宇宙をバックに展開する戦闘シーンでも、見所のある演出が施されている。まず、2Dで行われる艦隊戦では、敵、味方の旗艦が撃沈したときに、リアルで迫力のある3DCGムービーを見ることができる。このムービーはランダムで数種類用意されているのだ。

また、戦闘開始前や戦闘中には、敵艦や味方からの通信などが入ることがあり、単調になりがちな戦闘シーンを盛り上げている。突発的なイベントも用意されているらしいぞ。

戦闘中に緊急通信が入ることもしばしば。気分が盛り上がるのだ

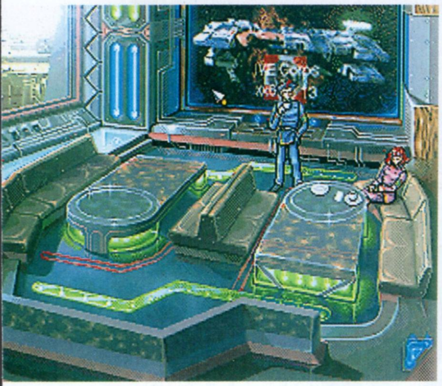




3Dムービーの連続カットをドーンと公開。この他にもバリエーションがある

ボリュームたっぷりのストーリーモードをじっくり紹介

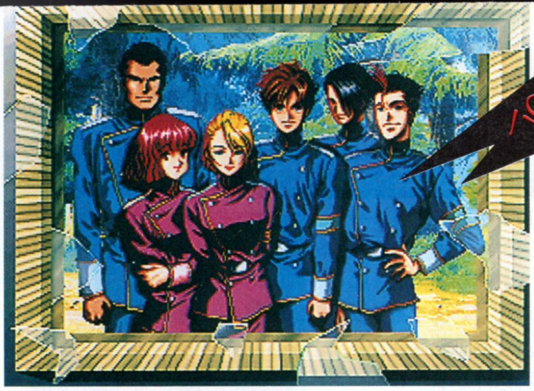
物語は分岐を繰り返しながら進行し、エンディングには数種類のマルチエンディングを採用している。分岐は細かいものから大きなものまで数多く用意されており、選択肢から分岐するものと、戦闘結果によって分岐するものの2つのタイプがある。序盤では分岐しても話の大筋は変わらないものの、ちょっとした会話の変化やシチュエーションの変化が楽しめる。したがって、これから紹介するストーリーも大筋は間違っていないが、戦闘の勝ち負け、選択肢の決定などにより、微妙に内容などが変化してくるので注意してほしい。



カーソルをキャラクタに合わせるだけ。操作は超カンタン

第1話の模擬戦闘で勝った場合は…

模擬戦闘で負けると、このようになる



パリーン

この6人の友情も、身勝手な国家のためにバラバラになってしまう…。戦場という極限状態の中で彼等がとった行動は…

第1話 模擬訓練開始

銀河の平和を守るために設立されたイベルカーツ条約同盟軍（通称イブコーア）。この「国境のない軍隊」に憧れて士官大学に通うハルとその仲間たちを中心として物語は進行していく。

ゲームはこの士官大学卒業をまぢかに控えたある日、最後の模擬戦闘訓練を開始するところから始まる。試験はAチーム（ハル、イリナ、ベンジャミン）とBチーム（ウォルフ、アディラ、サレス）に別れて行う艦隊戦。この戦闘訓練には「イブコーアの理想」を再確認させる、教官たちの心憎い演出が待っているのだ。

首席候補筆頭のウォルフだ

正体不明の艦隊が出現した！

しっかり把握したいバックストーリー

宇宙暦1628年、不毛な大規模戦争に終止符を打つべく、10の超大国によって平和条約が締結された。条約はその調印の場となった惑星イベルカーツにちなみ、イベルカーツ宇宙平和条約の名で呼ばれることになった。イベルカーツ平和同盟軍、通称イブコーアは、条約の守り手として、平和の軍隊となるべく設立され、同盟各国軍より派遣された人員、艦隊によって構成されている。だが、設立100周年の記念式典を目前に、専門教育を受けた純粋なイブコーア士官たちによる、平和艦隊編成の計画が実行に移された。より強い結束と平和維持への決意を固めることが、その主たる目的である。宇宙暦1726年、条約締結の地、イベルカーツに条約同盟軍士官大学が新設。選りすぐりのエリートたちが集められた。2年間の教育過程を共に過ごした彼等候補生に国境は存在しない…。

ハル・バランシン

本編の主人公。ザーディッシュ出身。正義感あふれる熱血漢。柔軟な発想で、実戦に強い

サレス・マテラ

マジェス出身。ものごとに頑固で猜疑心が強い性格。大国に嫌悪感を抱いている。

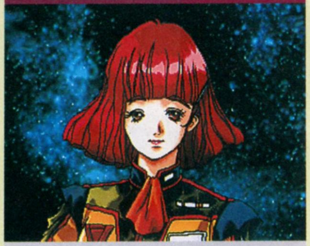
イリナ・ミュラー

ブルト＝コッホ出身。代々優秀な軍人を輩出している名門のお嬢様。天才的な頭脳をもつ。

ベンジャミン・バック

ケネスリード出身。なかなか本性を見せない天の邪鬼。学校内一の情報収集能力を誇る…。

アディラ・カーン



ケネスリード出身。明朗快活な努力家。イリナの良き相談相手でもある。少々怖がり。

ウォルフ・ドレクセル

ブルト＝コッホ出身。勤勉で努力家のエリート。負けず嫌いの一面を持っている。

第2話 初陣カウントダウン

最終模擬試験を意外なかたちで終了したハルたちは、勉強に励んだり、休憩室でくつろぐなど、それぞれの時間を過ごしていた。そんなとき、ロッジェス教官から緊急の招集がかかる。謎の艦隊が出現したというのだ。この艦隊の偵察に、候補生6名が赴くことになる。初の実戦が、卒業前の候補生たちに迫っているのだった。

天の邪鬼なベンジャミン

未提出のレポートの催促か？

反イブコーア勢力の仕業か。目的はなんだろう

選択肢登場。リーダーになるかな

第3話 初陣

ここで初の実戦を迎えることになる。ハルはリーダーとして（シナリオ選択によっては、ウォルフ、イリナの場合もあり）出撃することになった。謎の艦隊が攻撃してくれば、反撃しても構わない、ということもあり、緊張する候補生たち。案の定、謎の艦隊は攻撃を開始してきた。反撃を試みるハル。見事に敵艦隊を駆逐（もちろん失敗することも）し、株を上げる候補生たちであった。

卒業前に初陣を飾ることに…

候補生代表として出撃するハル

初の実戦とあって、みんな緊張ぎみだ

戦力的に有利なため、問題がないかぎり勝てる

早くもお褒めの言葉。なにか裏がありそうだ

第4話 帰還

基地へと戻ったハルは、上官から称賛の言葉をいただくが、素直に喜ぶことはできなかった。なぜ候補生たちが出撃したのか、謎の艦隊の正体や目的は何なのか、疑問は解決せぬままうやむやに…。

シビアな意見ですな

謎の艦隊の質問には答える気はないらしい

信じているロッジェス教官まで…

きれいごとばかり並べるブラウン司令に対して怒り爆発のベンジャミン

第5話 激動の予感

大学に戻ったハルが談話室へ訪れると、イリナとウォルフが神妙な顔つきで話しこんでいるではないか。2人によると、惑星ランカディアにおいて、戦争が始まったとのこと。今のところ大規模戦争に発展する可能性は低いらしいが…。そんなとき、破損した1隻の巡洋艦が、追撃を受けながらイベルカーツ宙域まで逃げようとしている、との情報を入手。ハルたちは救助に向かうことを決意するのだった。

戦火が拡大しなければいいのだが。この報道でイリナはナーバスぎみ

自分たちの力で巡洋艦を救助しなければ！

かなり危険な任務。ロッジェス教官のセリフが泣かせる

国境のない軍隊、この理想を実践するためにもハルは救助に向かう！

27人の超Z戦士がSSで大暴れ!!

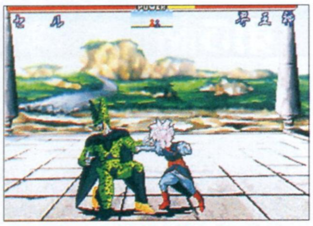
DRAGON BALL Z ドラゴンボール 真武闘伝（しんぶとうでん）

27人のキャラ、オリジナルモード、操作法と、紹介することが多すぎて、困っちゃいま〜す。

セガサターン CD				
	発売予定日	11月17日	ジャンル	アクション
	発売元	バンダイ	継続機能	コンティニュー
	開発元	バンダイ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

簡単操作で超絶バトルを繰りひろげろ!

使用するボタンは、基本的にはパンチ、キック、光弾の3種類。それぞれのボタンを押す前に決められたコマンドを入力することで、下にあるような、さまざまな効果の技を出すことができるのだ。パンチやキックは近距離で、光弾は遠距離で使うのが基本。



界王神なども使えるのだ

奥への吹き飛ばし

背景の奥に向かって、相手を吹き飛ばす技が新しく追加された。上下だけではなく、奥行きを使った立体バトルが繰りひろげられる。コマンドは全キャラ共通となる。

コマンド+パンチで吹き飛ばし攻撃

画面の奥に向かって飛んでいくのだ

コンビネーション

コマンド+パンチかキックで出せる。連続攻撃をたたき込むものや、移動して攻撃するものなど、種類は豊富。攻撃の要となる技なので、多用するべし。

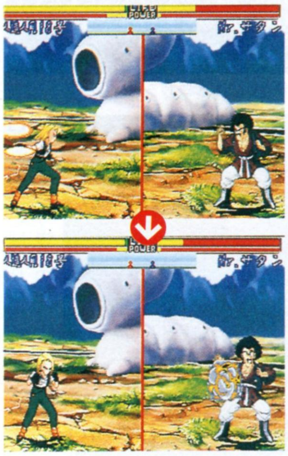
残像を残しながら、移動して攻撃だ

破壊力のある技が、相手に炸裂するぞ

光弾(飛び道具技)

ボタンのみだと、射程距離の短い光弾が発射される。コマンドを入力すれば、破壊力抜群の飛び道具技の発射となる。相手の動きを止める技などもあるぞ。

ボタンのみだと、通常の光弾技になる

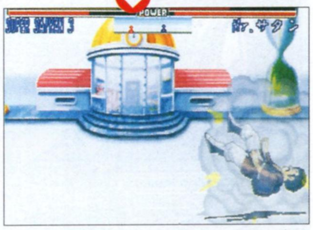


飛距離、攻撃力ともにある必殺技を出せる

デモ必殺技

相手との間合いが一定以上開いている場合でのみ、特定の光弾技が"デモ必殺技"に変化する。この技は、非常に強力な破壊力を秘めてはいるが、気力を多量に消費するほか、跳ね返される、かき消されるといった不可もついている。また、同じ技を近距離で使用すると、単なる光弾技となり、破壊力もさほど大きくはない。まさに一撃必殺の攻撃なのだ。

全キャラの技が、ハデなグラフィック

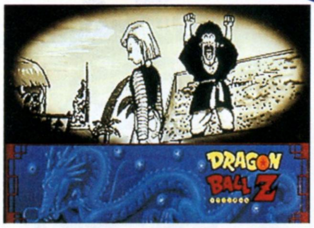


技返しに失敗すると、壮絶な破壊力がキャラを見舞うことに!

©バードスタジオ/集英社/フジテレビ/東映動画/BANDAI

初公開！ これがMr.サタン・モードだ

今まで、謎のベールに包まれまくっていた"Mr.サタン"モードが、ついにその全容を明らかにした。なんとこのモードでは、サタンは、戦わないのだ。対戦カードを見て、勝たせたいキャラに有利になるような行動をとり、そのキャラに持ち金を賭けて儲ける、という内容になっている。



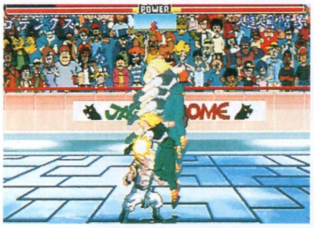
↑18号との八百長試合で、何とか優勝することのできたサタンだが……

↑支払う2000万ゼニーのことをすっかり忘れていたらしい

↑ここは一丁、賭け大会でも開いて、もっと大きく稼いでやるか！

1億ゼニーを貯めるのだ

Mr.サタンが、人造人間18号に、2000万ゼニーで八百長を頼んだのは、原作にあるとおり。しかしそのあと、調子にのったサタンは、1億ゼニー払ってやる！ なんて言ったもんだからさ〜たいへん。18号におびえながら賭け大会を主催し、自分の所持金を増やしていかなければいけなくなったのだ。



↑試合を、アイテムを使って邪魔することができるのだ

↑作戦によっては、所持金を使用するものもある

アイテム解説

ここでは、モード中に使用できるアイテムの効果などを知ることができる。アイテムとは、大会中に、試合を邪魔するものから、対戦相手などにプレゼントするものまである。ときには、次におこなわれる試合に出場する選手に、これを送るとどうなる、といった、特殊アイテムを説明してくれたりもする。アイテム購入などは、なぜか一切ないのだ。

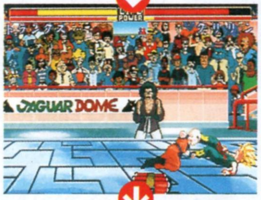
↑アイテムは全16種類。どれをどう使えばいい？

↑自分が賭けた相手にも当たるので攻撃系は注意が必要だ

マネーベット

最初の持ち金は1000万ゼニー。これを、勝つとおもわれるキャラに好きな金額だけ賭けていき、持ち金を増やしていく。1回の掛金の上限は3000万ゼニー。勝利すると、賭けた金額と同額が手に入るのだ。ここで賭けると、試合が始まってしまうので、それまでに、やれることはすべてやりつくせ。

↑トランクス対クリリン。どっちに賭ける？



↑アイテムを使って勝負を邪魔するのだ

↑勝利すると、所持金が一気に増えるぞ

キーコンフィグ

試合中におこなえる悪行は、最高4種類まで。それを、好きなボタンに配置する。アイテムには、回復系と妨害系、攻撃系とあるので、わかりやすく配置しておく必要があるだろう。

↑どれも、使いたいアイテムなのだが、どうしよう？

↑自分の使いやすいアイテムばかりを選べ。そして試合を邪魔しよう

作戦開始

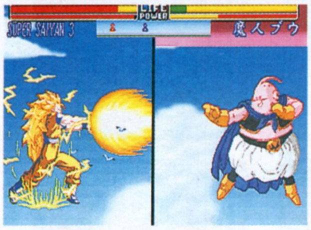
試合をおこなう選手に、激励やプレゼントをする。行動終了後に、その作戦が成功か失敗かが表示され、成功の場合は、次の試合で、選手にその効果があらわれ、各数値などが変化する。

↑3つの行動のうち、一つを選んで作戦開始だ

↑あとは、成功するのを祈るのみ。成功すると試合が有利になる

変身・合体をふくめて、全27人（？）のZ戦士

全27キャラとはいえ、それは、変身前後やフュージョン後という行為を経過したものも含めてということ。つまり、本当の人物数はそれほどではない。ゆえに、原作では決しておこなわれなかった、少年悟空vsスーパーサイヤ人悟空といった、夢の同キャラ対決などもおこなえるのだ。新旧織り交ぜた、究極のDB－Zの世界を、存分に堪能できること間違いなし。



↑原作でおこなわれた戦いも、おこなわれなかった戦いも見られるぞ

●グループX

ザーボン	リクーム
ギニュー隊長	フリーザ
セル	ダーブラ
魔人ブウ	超ブウ

●グループY

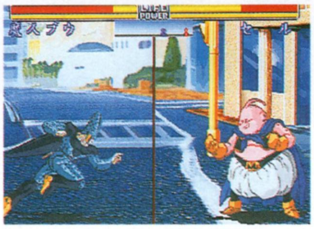
孫悟空	孫悟飯
孫悟天	ベジータ
トランクス	TRUNKS
ピッコロ	超サイヤ人3
Mr.サタン	

●グループZ

クリリン	天津飯
人造人間18号	人造人間16号
グレートサイヤマン	界王神
ゴテンクス	亀仙人
ゴジータ	少年孫悟空

夢にまでみた、最強キャラの戦い

他のゲーム同様、同キャラ対戦は非常におもしろい。しかし、このゲームには、悟空だけでも新旧あわせて3種類、フュージョンを含めれば4種類になる。こうした、時代の違うキャラ達の戦いは、ファンが夢にまでみた組み合わせだ。最強キャラ同士、最弱キャラ同士の熱い戦いをみるのだ。

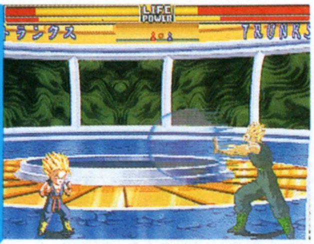


↑悪役同士の戦いは、原作ではほとんど見ることができなかった

↓夢にまでみた、悟空vs悟空の超絶バトルだ！

超サイヤ人3vs孫悟空

トランクスvsTRUNKS

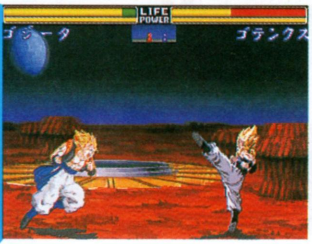


↑今と未来のトランクス対決。成長過程の違いを見せてやれ！

Mr.サタンvs亀仙人

↑非常に弱そうな2人の戦いも、おこなう価値はあるだろう

ゴテンクスvsゴジータ

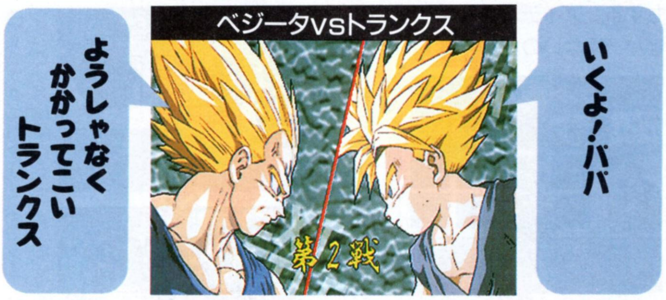


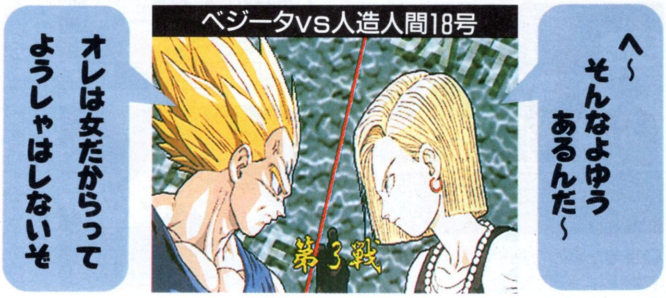
↑フュージョン戦士の最強対決。父と子の対決ともいえるだろう

対戦キャラによって、セリフが変化

1PvsCOMのフリー対戦では、プレイヤーキャラと対戦相手の組み合わせによって、お互いがしゃべるセリフがまったく違う。しかも、ちゃんと、アニメと同じ声で聞けるのだ。現実にはなかった対戦では、こういうことをいうに違いない。父と子の会話など、ファンはチェックせずにはいられない。

↑COM戦士との会話は、その組み合わせによって大きく変化する





データ・ハガキ情報満載!!

土星の王国

RANKING STREET ……P59
NEWS Dynamite／ …P72
新規参入サードパーティ訪問 …P74
コーンヘッドクラブ ………P127
SATURN SPIRIT …P131
読者プレゼント …………P134
ゲーム研究所 …………P138

役に立たないページはまったくない／　土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする超娯楽的情報コーナー群だ。

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

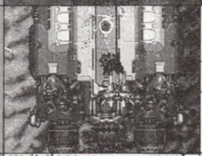
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国〜係まで

詳しくは各コーナーの募集欄を

RANKING STREET

売り上げデータのコーナーをはじめ、読者の意見とアンケートが合体したゲーム成績のコーナーなど役に立つデータ目白押しの読者参加型データコーナー、RANKING STREETの登場だ／

サターン・スーパー32X メガドライブ・MEGA-CD売り上げRANKING （9月1日〜9月30日）



順位	前回	ゲーム名(上)　(下)メーカー／機種／メディア(容量)／価格／発売日	ポイント
1	初	ワールド アドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜 セガ／サターン／CD／7800円／'95年9月22日	5182
		メガドライブで好評を博した『アドバンスド大戦略』の改良版。ドイツのみだったキャンペーンが、日本、アメリカを加えた3国で遊べるようになり、シリーズ最高の誉れ高かった戦闘シーンがポリゴンでパワーアップした。	
2	初	レイヤーセクション タイトー／サターン／CD／5800円／'95年9月14日	4927
		業務用の縦スクロールシューティング『レイフォース』の移植版。普通の家庭用TVで遊ぶサターンモードと、縦置きモニタ対応のアーケードモードがある。	
3	初	シムシティ2000 セガ／サターン／CD／5800円／'95年9月29日	4138
		市長となり都市を育てる市政運営シミュレーションの最新版。サターン版にはソニック像や新シナリオなど多くのオリジナル要素が詰め込まれている。	

順位	前回	ゲーム名	メーカー／機種／メディア(容量)／価格／発売日	ポイント
4	初	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ／サターン／CD／5800円／'95年9月29日	2396
5	2	魔法騎士レイアース	セガ／サターン／CD／4800円／'95年8月25日	2392
6	初	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ／サターン／CD／6900円／'95年9月29日	1978
7	6	Dの食卓	アクレイムジャパン／サターン／CD2枚組／8800円／'95年7月28日	1609
8	初	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	セガ／サターン／CD／5800円／'95年9月29日	1570
9	7	バーチャファイターリミックス	セガ／サターン／CD／3400円／'95年7月14日	964
10	初	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ／サターン／CD／5800円／'95年9月29日	900

売り上げ分析

ここ数カ月は、変動の激しいランキングが続いている。今月も初登場ソフトが７本と、出入りが激しい。これから年末にかけて、月間発売ソフト本数は増えていくと思われる。まだまだ、入れ替わりが多いランキングは続いていくだろう。

ところで、最近サターンのソフトが急に値上がりしてはいないだろうか。販売価格指導が始まったという話を耳にした。真偽は来月以降で。

スーパー32X売り上げ

順位	ゲーム名	ポイント
1	スターウォーズ アーケード	114
2	DOOM−ドゥーム−	87
3	サイバーブロール	64
4	バーチャレーシング デラックス	53
5	36 GREAT HOLES	49

メガドライブ・MEGA-CD売り上げ

順位	ゲーム名	ポイント
1	デバステイター	83
2	ナイトトラップ	60
3	ミッキーマニア	57
4	忍者武雷伝説	3
5	ぷよぷよ通(2)	2

10/22現在の「流通最前線」

最近、「パワーメモリーが買えない」という読者の声がちらほら聞こえる。シミュレーションゲームの充実がその一因と考えられるが、このことについてセガの南雲さんに伺った。「パワーメモリは毎月出荷されています。さらに年末には何十万本単位で出荷する予定があります」との回答。この問題の解決は近そうだ。

※ RANKING中のポイントはあくと内ファミコンランド中部本部、ビックカメラ、サトームセンの協力を得て集計したものです。表中の「−」は、先月そのソフトが10位以内に入っていないことを表します。なお、表中のソフトの価格は、すべて消費税を含まないものです。

© SEGA・TAITO・MAXIS

読者が審査員

ゲーム成績表 サターン編

多彩なジャンルが一堂に会した月間。シミュレーションとシューティングに良質ソフトが集まったようだ。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	'95年9月22日	7800円	24.34	6位	4.37	3.94	3.95	3.82	4.37	3.88
2	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	24.30	7位	3.89	4.04	4.20	4.17	4.24	3.76
3	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	'95年9月29日	5800円	22.87	16位	4.37	3.91	3.95	3.76	3.57	3.32
4	メタルファイター♡MIKU	ビクター エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	21.52	27位	4.30	3.33	3.18	3.49	3.55	3.67
5	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	21.37	29位	3.53	3.04	4.00	3.05	4.01	3.73
6	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	'95年9月29日	6900円	21.27	30位	4.25	3.48	3.34	3.49	3.48	3.23
7	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月29日	9800円	20.88	33位	3.67	3.57	2.92	3.39	3.80	3.53
8	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト	'95年9月22日	5800円	20.56	37位	3.44	3.30	3.56	3.51	3.49	3.26
9	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	20.55	38位	3.76	3.53	3.35	3.44	3.38	3.09
10	STEAMGEAR MASH～スチームギアマッシュ～	タカラ	'95年9月29日	5800円	20.46	39位	4.04	3.35	3.19	3.15	3.23	3.50
11	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	'95年9月29日	5800円	20.30	41位	3.61	3.40	3.28	3.30	3.44	3.28
12	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	アローマ（ユーメディア）	'95年9月29日	7800円	19.29	54位	4.09	3.42	3.86	2.66	2.91	3.40
13	宝魔ハンターライム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	19.05	56位	3.90	3.23	3.26	3.05	2.69	2.92
14	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	18.80	62位	3.13	3.23	3.00	3.30	3.07	3.07
15	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	'95年9月29日	7800円	18.36	67位	3.52	3.00	2.74	3.32	2.97	2.81
16	将棋まつり	セタ	'95年9月15日	9200円	17.92	70位	2.63	3.00	2.79	3.04	3.21	3.25
17	永世名人	コナミ	'95年9月29日	5300円	17.82	72位	2.91	2.86	3.23	3.23	2.96	2.64
18	クァンタムゲートⅠ 悪夢の序章	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	17.63	74位	2.84	2.84	2.84	3.00	3.05	3.05
19	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800円	17.41	76位	2.76	2.72	2.86	3.41	3.10	2.55
20	Break Thru！	翔泳社／BMGビクター	'95年9月22日	5800円	17.32	77位	2.64	2.73	2.66	3.13	2.98	3.18

1位 ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

甘いささやき

このゲームは素晴らしい！ シミュレーションゲーム・ファンにはもうたまらないゲームである。『大戦略』シリーズの中でも抜きんでている。グラフィックや音楽がいいから、あるいはデータ量が豊富だからではない。快適なのである。ゲームシステムの簡便化と処理の速さは、『大戦略』を従来より確実に遊び易いものにしている。都市耐久度の廃止は、一見退化に思えるかもしれないが、これはこれでゲーム進行をよりスピーディにしており、評価すべきものであると言える。輸送ユニットの廃止と変形ルールの導入は、不条理で納得がいかないという人もいるかもしれないが、一面では輸送の煩雑さを解消し、より遊び易く快適なゲームにしていると言えよう（輸送車の運用も『大戦略』の醍醐味ではあったが）。このユーザーへの配慮という点に関しては某歴史シミュレーションメーカーにも見習ってほしいものである。ただ、このゲームにも不満がある。スタンダードのマップの少なさと、プレイヤーをCPUに変えられない国の存在である。これは遊びの幅を狭めるもので評価できるものではない。しかし、この短所を補って余りある良質のゲームであることは間違いない。シミュレーション未経験の方々も是非一度お試しあれ。

（新潟県／治田正樹・23歳）

これは凄い…。これの為だけにサターンを買った価値があった。コンピュータの思考速度は早過ぎるくらいだし、マウスを用いての操作性もこの上なくよい。さらに戦闘シーンは息を飲むほどカッコいい。おそらくウォーシミュレーションでこれを越えるものはどのハードでもあと2～3年は出ないのではないだろうか。ただ残念に思えたのはやや初心者にはとっつきにくいところがあるのと、アニメーションをオフにしても爆撃のシーンをとばせないこと。あとは個人的な意見として、鉄道がないため輸送に手間がかかることと、偵察機（特に日本軍の彩雲）を出してほしかったくらいである。しかしながら、上記の不満はあえて言うならという程度のものであるし、このゲームをやるためにハードを買う価値は十分にあると思う。

（東京都／ホエホエ・21歳）

期待していた戦闘場面だが、これが素晴らしいどころの騒ぎじゃない。恐ろしいぐらいだ。特に空中戦と艦対空戦は必見だ。視点が何種類かあるのも嬉しい。さすがに読み込みに時間がかかるが、それでもついつい見入ってしまう。ゲーム自体も非常によくできている。CPUの思考時間も短いし、操作環境もよい。マウスとコントロールパッドでは、やっぱりマウスの方がスムーズに操作できる。キャンペーンモードのシナリオ間に世界の状況が表示されるのも嬉しい。

このゲームのコツはいかにユニットを失わないようにするかだ。能力

※データは本誌11月号のアンケートから無作為に500通選び、集計したものです。

の低いユニットでも訓練値が高ければ十分に戦える。シミュレーション初心者でも取っつきやすい、まさにシミュレーションとはこうあるべきものという感じだ。
（広島県／原田拓久・20歳）

震電と富嶽見たさに初心者ながら日本でゲームを始めた。感情移入しまくって丁寧に解いていったら、聞いていた難しさとは裏腹にあっさりと解いてしまった（ロサンゼルスだけはもう駄目かと思ったが)。すべて大勝していくと簡単なことと、お目当ての兵器の開発が追いつかないことで拍子抜けしてしまうだろう。私の場合はラスト一歩手前まで飛燕までしか生産できず、最終面でやっと震電を拝むことができた。しかし試しにハワイから別の分岐に挑戦するとそこは聞きしに勝る超絶難度。こちらがこのゲーム本来の姿だろう。司令部をユニットにしたため、歩兵の価値はほとんどなくなったと思われる（航空機で囲んで爆撃すればクリアできてしまう)。これには賛否両論あると思うが、私はこの方が好きだ。もし歩兵で占領するしかなかったら、とても日本ではクリアできないだろう。他の新趣向はどれも正解。熟成しきったシステムに欠点は見当たらない。ただ、自軍の空港にいる航空ユニットは着陸したものとして地上兵器扱いにしたほうがよかったと思う。あとオープニング前のとってつけたような文句は不要。それぞれのマップに有利な戦略があるのだが、何も考えずに1度やってみればすぐ発見できるから、「難しそう」と敬遠している人にもぜひやってもらいたい。きっと有能な司令官を気取ることができるだろう。ストーリーの展開も面白く分岐も多いので、何度でも、長く楽しめる逸品だ。
（東京都／SG1000II・20歳）

最高の一言。ロードの長さは予想していた範囲だし、「索敵」ON状態なら敵フェイズの思考時間も非常に短い。

新システムの「司令部」と「変形」も理にかなっていてよい。また、キャンペーンのシナリオもユニットデータも秀逸。特に日本編はノモンハンから始まり、なかなかユニーク。ただ、ノモンハン事件のもつ軍事的意味がキャンペーンの中で表現されていたとは言えない。ユニットデータに関しては、少し現実と違うところもあるが、「シミュレーション」と「ゲーム」を両立させるバランスがとれている。全体的には文句なしに合格点に達している作品だろう。
（神奈川県／安倍正彦・21歳）

前作に比べ、今作は非常にゲーム性が高められて遊び易くなている。それは、訓練値が導入されたり、間接攻撃が必ず命中したり、建物の耐久度が廃止されたりというところに顕れている。変形ルールも大変実用的で、牽引ユニットが活かせるようになった。マップに関しては、本格的な海戦マップが多いので海軍ファンにとっては嬉しい限り。厳選されたマップばかりなので、だらけることもなく、思考速度の速さと相まってどんどん進めてしまう。大勝の条件が明示されているため、より目的意識を持ってプレイできるのも○。そして、独日編で大勝し続けると現れるマップは仮想戦記ファンなら思わず「ニヤリ」としてしまうことだろう。
（茨城県／RUM・19歳）

僕は今まで「大戦略」をやったことがないので、その立場から書こうと思う。まず、戦闘シーンには目を見張る。経験値や訓練値のシステムも慣れればわかりやすく、その上エースパイロットの存在を実感させてくれる。ユニットの移動音の微妙な違いや、ユニット数が減るとつく炎など感覚的に状況がわかり、プレイしやすい。

「敷居が高い」と言われるが、そんなことはないと思う。僕のような「大戦略」ド素人でもできるのだから。兵器の性能が史実と違うとか、そういうことは僕にはわからない。だが、初心者でもそこそこ先に進めて、やりこめば奥の深い、とてもよいゲームだと思う。
（兵庫県／伊丹サラ・15歳）

まず兵器のできに驚いた。僕はいわゆるミリタリーマニアというやつで、休日になれば図書館に行ってその手の本を貪り読むようなやつだが、そんなやつでもこの兵器の出来には申し分がない。写真で見たまんま。それでいて敵のフェイズの早さ。もう早すぎ。トイレへ行く暇もない。どんなに敵が多くても2、3分で自分のフェイズ。すごすぎると思った。サターンにこれくらいの水準で、ソフトがどんどん出ればいいのに。
（愛知県／受験生です・15歳）

辛いつぶやき

メガドラ版を上回ると期待が大きかったので、あえてメガドラ版よりも劣ると感じた点を述べる。

1．バグ／（絶対にそうだと確信）

その1　同盟国の空港で、補給・進化・改良ができて武装変更ができない。空挺歩兵の変形がこれまたできない。取説にはできると書かれている／

その2　進化・改良表の1番上に表示されているユニットが生産できない。例えば3号戦車。開発表にL型、その下に4号F2となっていてJ型しか生産できないのは納得いかない。おまけにJ型の経験値がMAXになってもF2に進化できないのはバグ／

2．取説が不十分。進化・改良は、自国の補給可能な地形で…と記されている。この他にも2〜3カ所の記載ミス有り。先の「バグその1」も記載ミスと言えばそれまでだが…。

3．都市・空港・港の識別色が小さくてわかりにくい。特に悪天候の場合。

4．道路が細くて、地形色が緑を基本とした色のため、どこがどこなのかよくわからない。

5．移動時に移動先の地形が表示されない。

6．ユニット上にカーソルが行くたびに、画面上の色々な場所にアイコンが現れて非常に見づらい。

7．牽引砲ユニットが変形しないと1HEXも動けないのは問題。配置・生産時にすべてのユニットがこれだと、次のターンには変形以外何もできない。

8．歩兵は、どの歩兵でもトラックには乗れるべき。

以上、1〜8の項目が明らかにメガドラ版より劣っている（1のバグは論外)。システムソフトさんでは「現代大戦略」を予定されているようだが、買うつもりなのでこのようなことのないようにお願いしたい。あえてよくないと評価するが、その他のできは非常によい。
（埼玉県／平野怒・34歳）

メガドライブ版が出来すぎていたせいか、それと比較するとずいぶん見劣りがする。ユニットでは強力無比の装甲列車、山でも森でもおかまいなしの火炎放射戦車がなくなり、とても残念。シナリオはキャンペーンが3つになったため、短めになった。ドイツで大勝し続けると、これからというところでエンディングを迎え、愕然とした人も多いことだろう。マニアより一般向けにしたと考えれば仕方のないことかもしれない。メガドライブ版より上を期待してる人には物足りないが、このソフト自体は素晴らしいゲームだと思う。しかし許せないのは、これだけメモリーを使うゲームを作っておいて、パワーメモリーが品切れ状態になっていることだ。このあたりにセガの「釣った魚に餌をやらない」精神が見え隠れする。
（新潟県／廣川重明・20歳）

前作を4年以上も遊び尽くしてきたマニアとして言わせてもらうともうガッカリの出来だった。戦闘はトロいし、動きは悪いし、音楽がない。性能表を出す時も、ポリゴンなんか使わなくていいから、いちいち読み込まないでほしい。野砲の誤爆や列車砲がなくなったのも残念だ。航空ユニットの移動力が燃料で決まるようになったのも改悪だし、何より前作のファンにとって一番納得いかないのは、アメリカ市場を考えてか、アメリカ軍を選べるようになったことと、マップエディットがないこと。そして難易度が超簡単になってしまったことの3つ。あの地獄のような難しさの前作をクリアした時には、エンディングで流れるリリーマルレーンに感動したものだが、今回は不満だらけの駄作に成り下がってしまったようだ。
（神奈川県／KAG－YA・19歳）

『大戦略』シリーズは、これが初めてだったが、なにぶん難しすぎる。初めはあまりの難しさに放り出すところだった。まあ『大戦略』の面白さは難しいぐらいの奥深さがあるからだと思うが、許せないのが戦闘のグラフィック。グラフィックそのものは、決して悪くないのだが、時間をとりすぎるのが悪い。だいたいの場合、オフにしてしまう。これでは意味がない。相手部隊を全滅させたときだけグラフィックが入るなどの工夫がほしかった。説明書がわかりづらいのはキレた。（静岡県／ジュドー・アーシタ・16歳）

好評 78%　不評 22%

2位
レイヤーセクション

甘いささやき

業務用をやりこんだオイラも何の違和感もなくプレイすることができました／　縦画面のゲームだから家庭用モニターのサターンモードでは、オリジナルよりロックオンしにくかったり、敵弾が出なかったりの細かい所の違いはあるけど。そんなの問題ナシ／　と思わせるホドの移植のデキ／　ZUNTATAの音楽もすごくよい／　ミュージックセレクトがあればよかったなあ／　こんなクオリティが高いゲームを家でできるなんてすごく幸せな気分になりました。

(福島県／キク・20歳)

これは素晴らしいゲームだ。各ステージのスピード感溢れる演出と斬新なロックオン攻撃システムが、下手な3DCGゲームよりも遙かに見事な臨場感を味わわせてくれる。難易度は全体的に高いものの、プレイするたびに確実に自分が上達してゆくのを実感できる点や、どんなに敵の攻撃が激しい場面でも何故か理不尽さや意地悪さを感じさせないところは、いかにゲームバランスが優れているかを示す好材料だ。とにかく画面写真だけで「マニアック」なシューティングと一蹴せず、1人でも多くのユーザーに遊んでみてほしい。見かけ倒しの駄作が市場に氾濫している今のような時期こそこのゲームのような「硬派な本物」は、かえって新鮮に楽しめるはずだ。

(神奈川県／間宮俊賢・18歳)

今まで自分がやってきた数々のシューティングゲームの中ではトップレベルの面白さ。きれいなドット絵グラフィックで、ポリゴンでもないのにこれだけ立体的に演出された各エリアの背景にまず驚き感動した。BGMもよく、全体的に丁寧に作られているため移植度については問題ない// というより完璧。またウリのロックオンシステムはとてもはまる。まとめて多くの敵をロックオンし、破壊したときの爽快感は他では得られない。それに熱中して気がつくと、ついつい高得点を狙ってロックオンしまくっている自分がそこにいる。ただ、不満を1つ挙げるなら、2人同時プレイの時に、ロックオンレーザーがそれぞれ最大4つしか撃てないのと、クレジットが共有なので協力プレイどころか足の引っ張り合いになってしまうこと。

(大阪府／福島和明・16歳)

ん？　何か変だな？　と思いつつ遊んでいると、一瞬も止まらない。CDなのに止まらない／　いやーすごいね。でもすごいのはこれだけじゃない。中身もすごい。ロックオンシステムで高得点を狙えるのが面白いし、難易度が丁度いい。気になるところと言えば、弾がちょっと見にくいことがあったり、サターンモードでボスが画面外に行ったりすることかな。「3Dポリゴンだから次世代機」じゃなく、「完全移植で名作だから次世代機」と言わせるソフトだね//

(石川県／ドイツ装甲師団・21歳)

サターンモードの、画面の比率の違いを原因とする、敵の出現パターンやバランスに不満がないわけではない。

しかし、縦画面のアーケードモードは、サターンモードの欠点を補って余りあるほどの完成度だ。アーケード版で数千円を費やした私でも、全く違いがわからない。攻略などはアーケード版のものがそのまま使えるし、処理落ちなんてものは一切なし（やっぱりサターンは2D機能を重視して正解だったね)。また、コンティニューに制限があり、オプションで自機の数を変更できないところなどは、「1機たりとも無駄にできない」という緊張感が高められてかえってよいと思う。スコア稼ぎが熱いゲームだけに、ハイスコアがセーブできるのも◎だ。基盤買うよりいいんじゃないスか？　ぜひタイトーにはこのくらいのレベルのオリジナルシューティングをST-Vで作ってほしいと思う。

(奈良県／首領タコス・20歳)

出現する敵を早め早めに倒すか、それともまとめてロックオンか。プレイヤーの自由度が高く、効果的な戦法を探しながら何度でもトライしたくなる痛快シューティングの移植具合は本当に完璧。

難易度高め、コンティニュー制限ありでも良質なゲームであれば万事オーライ（僕は甘い設定が必ずしも全てのユーザーに親切だとは思わない)。ラスタスクロールや半透明演算などの特殊効果もイヤミがなく、カッコよく見せてくれるのでドラマチックなストーリー展開ともども気分を盛り上げてくれます。

(兵庫県／かーち・28歳)

このゲームのそう快感は、攻撃と回避の絶妙のバランスにあると思う。ロックオンレーザーによる先制攻撃と、どんなに武器レベルが上がっても要求される確実な回避行動。それらが、適度な間隔をおいて繰り返される。波のようなテンションの上下動は胎内の羊水と酷似し、いつしか快楽と喪失の中枢に巻き込まれていく…タイトーのマニュアル風に書くとこうなるでしょうか。

定型の枠に収まりながらも、ただ撃つだけに終始させないゲームに仕上がっていると思います。いろんな意味でハマりました。

(千葉県／Pｏｏ・22歳)

うおおっー／　バリバリのシューティングだった青春時代を思い出したぜー／　美しいグラフィック、心地よいサウンド。そしてロックオンの快感…TVがぶっ壊れても、こりゃもう縦にするしかないでしょ／　というくらい出来がよいソフト。しかし…むずい。アーケードそのまんまの難しさ。コンティニューも回数制限あるし。コンシューマになってもおいらじゃエンディング見れない…（好きだけどヘタなんだよーっっ)。これを「やりがい」と感じるか、「拷問」と感じるかで評価が分かれるでしょう。おいらは買ってよかったけど万人にはすすめないっす。人を選ぶよ、コレ。

(千葉県／ででで・28歳)

シューティングとしてのツボを見事におさえている。演出の光るグラフィックに、ベストマッチのテクノBGM。昨今の演出過多な風潮に疑問を投げかけるかのようなシンプルかつ立ち直りの早い自機のパワーアップ。敵のバランスも絶妙で、存分に破壊の興奮と避けの快感を味わえる。ロックオンによる得点システムも忘れかけていたハイスコアへの執念を思い出させてくれた。あとポイントとしては、無駄のないゲーム展開。ありがちなCGデモなどはなく、プレイしたい時にすぐ始められるため、再プレイ意欲も高まる。とにかく飽きさせないつくりでシューティングが好きなら絶対買って損はしない。

(山口県／YASU・20歳)

辛いつぶやき

雑誌の評価があまりにいいので買ってみた。始まった途端にガックリした。両サイドが空いている// それに弾の迫力も全然ないし。買って損した。評価している人はこのゲームのどこがそんなにいいと思ったのだろう？　今度は画面いっぱいに、そしてもっと迫力のあるものにしてほしい//

(千葉県／目標//三回掲載・16歳)

完全移植ということで、業務用と同じ感覚で遊べると期待していたが、それはあくまで縦置き用のモニターを持っている人の話だった。そうでない人は横シューとしてか、上部3分の1ぐらいが切れてしまっているサターンモードで遊ぶしかないのだが、どちらもゲーセンでやるのとは程遠く、何か騙されたって感じは否めない。

(青森県／むぐるうなふ)

このゲームはグラフィックがキレイで操作性もよい。でも"ボムがない"というのはちとさみしいし、きびしい。あとアーケードモードに何か意味はあるんでしょうか？　普通の家では絶対無用の長物状態では…。ついでにサターンモードでやっているとプレイヤーの機体がえらくでかくて弾をよけられなくなる。あと、連射をつけないと敵が固くて壊れてくれない。

余談。バーチャスティックはシューティングに向かないと思った。ボタンが高くてピアノ打ちができん//

(千葉県／むしょくでヤンス・19歳)

美麗なグラフィック、サウンドそして難度といい、まさに移植に関しては最高と言える。しかし1つだけ問題があった。それはボタンの設定ができないことである。最初から決まっているボタンの設定は、Aでショット、Bでロックオンレーザー…ってパッドでこれはものすごく押しにくいんですけど(泣)。上手な人ならともかくレーザー連射しまくる私にとってこれは非常に辛く、仕方がないのでスティック買いました。そしてスティックの有無でどれだけ面白さに大きな違いがあることを確認しました。これから買おうと思ってる人は先にスティック買った方がいいです。

(北海道／個人的趣味・15歳)

好評 90%　不評 10%

3位 出たなツインビーヤッホー!! DELUXE PACK

甘いささやき

アーケード版のほぼ完璧な移植作。ステージ間のアクセスもないに等しく、快適にゲームを進められる。2本入って5800円というのもお手頃。ゲーム自体はほぼ完成されたシステムなので、安心して遊べる。特に「ヤッホー」はゲーム中に顔と声の演出でゲームを盛り上げてくれる。また「ヤッホー」は20分くらいで終わるのでちょっとした暇つぶしにもよい。不満だった点は、まず「出たな」のステージの間に入る絵の粗さ。「ヤッホー」と比べると、どうしても目立ってしまう。無限コンティニューは、ゲームの緊張感をなくしてしまっている。背景と溶け込んでしまう敵の弾の見づらさも何とかしてほしかった。

（埼玉県／渋谷宏志・19歳）

例えば、ウルトラマンが怪獣と戦う時、銃や刀を持って現れたなら、ファンはきっとガッカリすると思う。僕がゲームセンターで初めて「ヤッホー」を見た時の印象はそんな感じだった。横長の画面も派手な武器もツインビーには似合わないと思うのです。そのあたりの個人的感情を除けば、シューティングとしてよくできているし、移植度も上々。『出たな』のフル画面も違和感なく遊べました。次回作には「パロディウス」っぽいのではなく、「ツインビー」らしい「ツインビー」を期待しています。

（兵庫県／かーち・28歳）

このゲームのウリである“歌うオープニングデモ”もCD-DAじゃないけど収録されているし、「ヤッホー」は“プラクティス”だと俺みたいなドヘタでも、かなり楽しめるし、ノーマル、スペシャルだと超ムズイ。かわいさやキャラだけが前面に出ているけれども、内容はかなりハードなので、かなり長く遊べる1本だと思う。

（京都府／百武正道・20歳）

コナミお得意の豪華2本立てデラックスパックであるが、前作の「極パロだ」に比べ、最も優れている点は、プレイステーション版と同時発売だということ。ひょっとしたら初めてのことなのでは。ユーザーのニーズに応えようとするメーカー側の努力が感じられて◎。肝心のゲーム内容は、まさに完全移植で「ヤッホー」の処理落ちから難易度の低さ、「出たな」の古めかしさから難易度の高さ（復活不能？）にいたるまで細部にわたって完全移植。無限コンティニューや残機設定などの親切なオプションも魅力。同じ縦スクロールシューティングの「レイヤーセクション」よりも万人向けといった感じ。

（長野県／丸山理樹・24歳）

サターンでのコナミのソフトがイマイチだったので、今回このソフトを買うのを少し迷ったが、いざ買ってプレイしてみると、今回はかなりよいことがわかった。「極パロ」での不満点であった発売日やキーコンフィグの有無が今回は解消されている点が挙げられる。システム面では、読み込みが速く処理落ちもないので、ストレスなくプレイできる（プレステ版では一部処理落ちするところがある）。移植度という点で言えば9〜10点は付けてもいいだろう。ただし、ゲーム部分について言えば、「出たな〜」はいいが、「ヤッホー」の方はゲーム途中に各キャラが出てきてしゃべりまくるというシューティングらしからぬ演出があるのがいただけなかった。この点については賛否両論あると思うが、ファンにとってはたまらないものみたいなので許せる範囲なのかな？　難易度については、「出たな〜」はかなりキツク、「ヤッホー」はサクサク進める点からわかるように、ファン層をしっかりつかんでいると言える。あえて欠点を挙げれば、サターン版の影のグラフィックがオリジナル通りの半透明色になっていない面がある（プレステ版はオリジナル通り）。でもシューティングゲームにとって一番重要なことは、処理落ちの有無なので、サターン版かプレステ版かどちらを買おうかと迷っている人にはサターン版をおすすめします。今後もコナミにはプレステ版に遅れることなくクオリティが高いソフトをたくさん出してほしいと思います（「ときメモ」や「スナッチャー」は後発だと思うけど…）。

（福岡県／ＨＩＲＯ・25歳）

今年の春に出たばかりの「ツインビーヤッホー／」が「出たなツインビー」とのカップリングで移植され、ゲームセンターでは周りの音であまり楽しめなかったデモシーンや國府田マリ子様の歌声も家で心ゆくまで堪能でき、とってもよさげである。不満といえば業務用と比べて2面のボスの影が少し違う（業務用では半透明でサターン版は少し暗い）などグラフィックが多少変わったりしているが、プレイ中は全く気にならない。読み込みは速いし価格もお手頃。これは買うしか〃

（神奈川県／相模原アキラ・18歳）

私は、2本の収録ゲームのうち、「出たなツインビー」しか業務用でプレイしたことがないので、「ツインビーヤッホー／」のサターン版の移植度が高いのかどうかは、わからない。しかしそんな私でも「ヤッホー／」はかなり完成度が高いゲームだと思う。このゲームは大部分のシューティングゲームではおろそかにされがちなストーリー性とキャラクタがゲーム中に表現されている。こういったことから、シューティングゲームにありがちな、「ただ意地になってクリアしただけで、どんなゲームだったか忘れてしまった」といったことがなくなっている。また、テーマソングが入っているのとゲーム中にキャラクタがサンプリングボイスでしゃべるのには、「ああこんな表現のしかたもあるのか」と今までのシューティングにはない新鮮さを覚えた。このゲームの内容自体は、今までのシューティングゲームと変わらないバリバリのハードものだが、ストーリー性とキャラクタを大事にすることで、今までのこのジャンルのゲームにはないよさを出せている。「出たな」の方は、ほぼ完璧に移植されているが、画面比率をフルにすると無理矢理横に引き伸ばされたようになって、少し変な感じになるのは残念だった。

（香川県／SEGA FAN）

プレイステーション版に遅れることなく発売されたのがまずいい。メモリはたったの5。名作2本が5800円でできるなんてとっても幸せ。読み込みなんて全く気にならないし、難易度も細かく設定することができて遊びやすい。1人でやっても楽しいが、2人でやるのがとてもいい。ますますコナミのソフトには期待ができる。初心者もOK。

（岐阜県／出たなしげちゃんヤッホー・18歳）

辛いつぶやき

1つ気になることがある。それは『ツインビーヤッホー／』の3面（ビスマルク）のとこで、画面が強制スクロールになっているときに画面がスローになる。業務用ではスローにならないのに…と思い、すごく気になった。

それ以外はカンペキ／　あと、エンディングに出てる「あいつ」はどこにいるの？

（兵庫県／向井拓也・16歳）

ギャルゲーの香りプンプン。アーケードでは、脱衣麻雀の次にプレイするのが恥ずかしいとまで言われた（言われてない？）あの人気シリーズが豪華2本セットで早くも登場／

古くさいシステムにつまらない展開。うるさいだけのビジュアルでテンポもガタガタ。一部マニアの心を掴んではなさないというキャラは、どれもみんな下ぶくれのロリコン顔。「ヤッホー／」に入っている歌もさすがの一語に尽きる（ファンのみなさんごめんなさい）。

キャラゲーになっても物語性が高いわけではなく、単なるウケ狙いに終わっているのが残念。正統派路線がダメならお笑いやお色気に走る姿は落ち目のアイドルをホーフツとさせ…（自粛）。

まあ、いろいろと言いましたが、「沙羅曼蛇2」には期待しているんでこれからもがんばってくださいね。

（徳島県／笹川裕次・18歳）

『ツインビー』ファンのためのゲーム。シューティングだが、アニメ要素がかなり高い。これも1つの方向性と言える。でも肝心のシューティング部分がたいして面白くない。ただ、画面が派手なだけで中身は薄い…。これは特に「ヤッホー／」に言える。

唯一の見るべきところは、無限コンティニューで誰でもクリアできることだろう。やはり、下手な人もいるのだからコンティニューは無制限がよい。

しかし、サウンドテストがないのには閉口した。結局のところ、『ツインビー』ファンは買いで、シューティングファンならば手を出さない方が賢明だろう。

（静岡県／高橋秀明・20歳）

好評 71%　不評 29%

4位
メタルファイター♡MIKU

甘いささやき

TVもののゲームはク○ゲーになる傾向が強いので心配していたが、自称『メタルファイター♡MIKU』マニアの僕としては、まさに感涙ものの傑作ゲームだった。よくしゃべる、動く、グラフィックのクオリティが高い、と3拍子揃って向かうところ敵なしである（意味不明)。そしてなによりTV版の続編というのが嬉しかった（TV版は名作だがわずか13話で完結であった)。ファンなら借金してでも迷わず買うべし／

プレイして気になった点が2、3あった。まず同じジムの仲間3人とスパーリングをしなければならないこと。さらに選択肢による話の変化が乏しいこと。そして、何よりあっけなさ過ぎるエンディング（直前のラストバトルが盛り上がるだけにおしまれる)。とまあこんなところである。しかし良作であることには違いないので、ファンでない人もぜひ遊んでほしい。

できるならレンタルビデオなどでTV版を一度見てプレイしてもらいたい。そうすれば、面白さ120%は保証できます。

（福岡県／石井浩・20歳）

格闘部分のアニメーションは、サターンのパフォーマンスを十分に生かしている。しかし、似通った技が多いため、戦い方自体はパターン化してしまうのが事実。敵キャラの体力が極限に下がっている状況で繰り出せるフィニッシュホールドなども用意してほしかったと思う。格闘時のアニメーションの進行は非常にスピーディなので、ストレスが溜まるようなことは全くないと言える。

ストーリーに関して言うと、寄り道は用意されているものの、本筋は決まっているので、2〜3回のプレイが限度。格闘モードで敗れると即ゲームオーバーになるが、敗戦後のプレストーリーなども用意してほしかった。

原作を知らなくても楽しめると思うので、一度はプレイする価値がある作品だ。

（大阪府／ソレッテ大阪・21歳）

辛いつぶやき

このゲームをやって思ったことは、シナリオをクリアしていくごとにオープニングやエンディングがあるので、まるでビデオを見ているようだった。だが、それならクリアごとに、次回予告を入れてくれると盛り上がったと思う。あと、試合なのだが、もう少し動いてほしかったと思うし、運不運に左右され過ぎてよくないと思った。最後にエンディングは、その後をやってほしいと思ったし、歌も使い回しもしてほしくない。もし、次回作を出すのならその点をちゃんとしてほしい。これでも期待しているのだから。

（熊本県／青山治生・19歳）

好評	86%	不評	14%

5位
シムシティ2000

甘いささやき

今まで他機種で「シムシティ2000」を持ってはいたが、今回のサターン版ではオリジナルの味付けが加えられているということなので購入した。まず、デモがいかにも『シムシティ2000』らしくて◎。『シムシティ2000』の醍醐味である「育ての楽しみ」もしっかり再現されているし、グラフィックもキレイだし、この辺は言うことなし。新聞も変な記事ばかりで思わず笑ってしまうほどだ。難を言えばロード・セーブのアクセスが少し長かったことぐらいだろう。これだけの内容で5800円なら超お買い得。とにかく開発もとのMAXISさんに感謝。

（東京都／せいぶ・14歳）

さすがMAXIS〃　とてもいいできだ〃　僕は一度スーファミの『シムシティ』を買ったのだが、つまらなくて売ってしまった。「またソンをするのかなぁ…」と思いながら買ってみると…とても面白い。特に地形エディターがいいと思う。あと建物のグラフィックが変わるところもサスガという感じ。しかもこれで5800円は安いぜ〃（スーファミは1万円を越えているから）どうせならサターンオリジナルのアルコなどもつけてほしかったのだが。まあ、ここまでいいできなんだからこのさい関係ないでしょう。MAXISには今後もがんばってほしい。

（神奈川県／JACKY・15歳）

面白い。とにかくハマる。好きに地形を作るところから始めて、土地区分。そして道路を敷いて電気、水道。後はにやにやして眺める。これである。ポコポコ建物が建っていく様は例えようがないくらい楽しい。もう他のゲームなんかいらないって思えるくらい酔っている。多少重かろうが、データ読み込みに時間がかかろうが、それがどうしたである。私のようにパソコン版をやったことのない人にはカルチャーショックかも。でも、市民の声は怖い。

関係ないが、私の友達がパワーメモリーが手に入らないと泣いていた。それってこのゲームのせい？　（群馬県／サターン倫理委員会・27歳）

アメリカに住んでいた時、多くの『シムシティ』マニアたちのプレイを見せてもらい気づいたのは、人口の多さよりも都市の美しさにこだわる人が多いこと。その点このサターン版は建物のバリエーションが増えたことにより、パソコン版をやりつくした多くの市長さんたちに、また街づくりの楽しさを与えてくれると思う。ソニックの銅像を建てたくて買った。

パソコン版プレイ時間200時間の私は、またもやハマってしまうのであった。

（東京都／カラムーチョ・24歳）

このゲームをやりたくてしょうがなかったので、迷わず発売日に購入した。パソコンやスーファミのものと比べても、とにかくグラフィックがきれい〃　それに「セガ・シティ」などのオリジナルの都市もあったりして他機種のものを上回っていると思う。しかし、なかなか人口が増えなかったり、水不足がすぐに起こるといった難点もある。それに音楽が少ないし、なによりアクセス時間が長い〃　始まるまで2〜3分はかかってしまった。けど、シナリオ数も多く難しい（まだ、1つもクリアできない…)。長く遊べるゲームだと思う。アクセス時間に目をつぶれば、最高のできだと思う。アクセス時間の長さに頭にきている人も、これだけ内容がよければ十分楽しめるのではないでしょうか。

（秋田県／原田透・15歳）

『バーチャ2』が出るまでの暇つぶしに買ったのだが、このゲームの出来は素晴らしい。人口が増えていく楽しさを知ると、もうやめられない。ほとんど麻薬である。

しかし、『シムシティ』の人間はとても敏感だ。警察、病院、学校など要求しまくった挙げ句、公害、渋滞、犯罪、税金などブーイングの嵐だ。そしてそれらに対処していくと財政難。市長というのは大変だという現実をうまく再現したゲームだ。

（沖縄県／石川英邦・13歳）

スーファミ版と違い、何もしないで眺めている時間がなくてとてもよい。一通り終わったと思っても、水道管を通していなかったり税金の割り振り、都市条例の決定などやることがとてもたくさんある。気づいてみると、人口がどっさり増えていたりする。あとスタジアムを建てる、いろいろな競技から選べるのがよい。一番笑ったのが、動物園にはラクダしかいないということ。

悪いところといえば、少し難易度が高いところ。税金をいくら高くしても毎年赤字になる。債権を発行（借金）しても利子がまたすぐに赤字になる。どうしても「ソニック」の銅像が見たいんです。本誌で完全攻略をやってください。

シミュレーション好きの人ならきっとハマります。今までのシミュレーションの中で一番面白いですよ。

（神奈川県／とうもろこし頭・14歳）

まず邪道ではあるが、ロードをするとRCIインジケータの需要が伸びるため更新、ロードを繰り返すと常に発展する都市が作れる。何はともあれスピードが丁度いい。建物のグラフィックが綺麗。音楽がいい。などよい点が多いのだが操作系がマウス非対応なのは不満である。あと、カーソルが重く、動きがぎこちない。このことが我慢できないと少々つらいだろう。それと、「辛いつぶやき」でセーブの遅さに不満を示している人が少なくないと思うが、コンシューマ機としては、よくがんばったと評価すべき速さだと思う。

しかし、一番不満に感じたのは、発売時期である。『ワールドアドバンスド大戦略』とは1ヵ月は間をおい

てほしかった。
（福岡県／A・O・N・18歳）

まず初めに一言。このゲームはとても面白い。スーパーファミコンの時とは違い、『シムシティ』の開発元のMAXIS社が作っていることもあって、時間の流れも遅くも速くもなく丁度よいスピードだと思う。グラフィックに関しても、時代別に3段階に変わるので、飽きない。今までこういうゲームが出てくるのを待っていた。スーパーファミコン版に比べると2倍、3倍も楽しい。シナリオが17本もあるのも嬉しい点の1つだと思う。
（栃木県／栃木の王様・15歳）

ゲーム中、すごく細かい部分まで設定できるのが嬉しい。また、税金を下げると歓声があがり、上げるとブーイングがでるところが面白い。シナリオが多種多様だし、スーパーファミコン版『シムシティ』を遥かに上回るできだと思う。読み込みの時間が長過ぎるのだが、それはこんなにいいゲームなのだから、目をつぶっていよう。ただ、町全体のようすを一度に見渡せたり、近隣都市のようすを見ることができればいいのにと思う。
（埼玉県／吉富一徳・19歳）

何とこのゲームはメモリの容量を461も使う。おかげでパワーメモリーを買うハメに…。ロード時間も長い。でもやっぱ『シムシティ』だよね。面白い。市長としてする仕事が増えたし、シミュレーションが苦手な人でも簡単にとっつける。飽きっぽい俺でもずっと遊べそうだ。
（兵庫県／燃え太郎・18歳）

『シムシティ2000』買いました。率直に言うと面白かった。5800円と手頃な値段だ。持ってないやつはすぐ買いに行け〃（気長に待てないやつはやめておけ）私が久々に満足してしまったこのゲーム。パソコンにも匹敵するようなグラフィックや建物の形。まさにこれは"芸術"だ。私が市長なら、こんな町を作るのにという夢を実現させてくれる。しかし、私が作った町はすべて廃虚となった。"○○○市災害に襲われ8000人死亡"というような、あまり笑えない文が出てくる。

こんな面白いゲームだが、少しだけ不満もある。アクセスが長いということだ。これをもう少し短縮できたら、このゲームの面白さは完璧になるだろう。
（大阪府／ハマはママ・?歳）

このゲームは年代ごとに町のつくりが変わっていくので、何回でも遊べるし、斜めから見下ろした視点を回すことができたり、拡縮したりできるので、とても見やすくなった。しかし、町を発展させていくときなどの音楽が流れないというところや操作が鈍いという欠点もあるが、これだけの内容が入って5800円はお買い得だと思う。
（和歌山県／ZEROSU・16歳）

操作性がちとよくない。せめてマウスに対応してくれれば…。不満点はそのくらいで、ゲーム自体は◎。年代を追うごとに近未来的になってゆく街並みはきれいだし、税制などをいろいろといじれるのもなかなかいい。前作はパソコンでプレイしたが、その進化ぶりに驚くばかりである。新聞も読めるのだが、その内容はメチャクチャで笑えるようなくだらないような…。しかし、市民の不満をわりと的確（?）に伝えてくれるので役に立つ…はず。
（北海道／松永哲也・21歳）

内容はわかると思うので、その他のことを言うが、これはGOOD/　びっくりするほどよくできている。パソコンにも引けをとらないできである。

まずびっくりしたのは、マウスを使わないこと。『シムシティ2000』とマウスは枕詞のようなものだったが。だから、パッドで平気なのかと不安だったがやってみると即座に消えた。マウスにないボタンの多さでスーファミには、じれったかった左右回転・拡大縮小がすぐにできる。それに時間を止めることもすぐできる。これらは感動だった。

アイコンはカクカクしていなくて、やわらかい感じを持つ。それに絵で表示しているので、興味がわく。僕はこれこそサターンの能力をふんだんにつかったゲームだと思う。
（神奈川県／3回載ってやる・13歳）

システム自体はパソコンから大きな変更点はないが、美麗なオープニングムービーや、年代によって変わる建物。それにソニック像などビジュアル面でサターン版はがんばりを見せている。

ただマウスに未対応なのと、スクロールスピードの鈍さが気になる。しかしゲーム内容は秀逸なので、一度遊んでみる価値あり。
（東京都／サマーJ・21歳）

辛いつぶやき

最初はハマった。絵も美しく、処理速度も申し分ない。操作性も悪くない。オプション画面の背景がその都度変わるなど細かいところはさすがMAXIS/

しかし、予算を完全に操作できることで、ゲームが易しくなりすぎた。ある程度人口が増えればアルコを建ててあとは見てるだけ。100万人を越えても新たなイベントはなし。はっきり言って飽きてしまう。東京タワーのような建造物も欲しいと思うし、古い景観のままゲームを続けられればさらによい（建物の進化を選択制にすればよかった）。あと、せっかく2枚組ケースなのだから、パワーメモリーのラベルとか入ってればよかった。かなり辛口になってしまったが、決して買って損をしたとは思わない。サターンの能力を見せつけられるゲームである。新聞など実に面白い発想だ。次回作があるならば期待大〃
（京都府／吉井秀爾・19歳）

自分は発売日にマウスと一緒に買ったのに。何てこったい。このゲーム、マウスに対応していないじゃないか。マウス代返せ。パッドだとすごい操作性が悪いぞ。なぜマウスに対応させないんだ。ゲーム自体はとても面白いのに、残念だ。
（北海道／足クサーイ・17歳）

なんだこりゃ!?　とつい声が出てしまう。まず、水道の水が流れているか、流れていないかの違い。これじゃあ、サッパリ見分けがつかない。パソコン版でははっきりわかるのに…。それに、何だこの操作のしにくさは〃　まあ、慣れればいい。しかし、シャトルマウスに対応すれば簡単に操作できる。なぜシャトルマウス対応にしなかったんだ〃　さらに始まるまでがメチャクチャ遅い〃　まあ前作に比べ、グラフィックがキレイになり、大きく描かれるようになったが。
（愛知県／みそ屋茂・21歳）

何だ、このゲームの開始するまでの時間の遅さは。待っている間にへその上で茶が沸きそうだぞ〃

それと、気軽にできると思ったのに、税金が思うように集まらず、住民から空港の建設を要求されたり、発電所を新たに建てなければならないとなると、たちまち債券を発行しなくちゃならなくなる。債券を発行すると、財政難で町をたて直すことができなくなってしまい、思うように町が作れない（ただ自分が下手なだけだが）。だからこのへんをもうちょっと簡単にしてほしかった。あとほかのゲームについてもそうだが、CD2枚組でもないのにケースを2枚組用のにするな〃　場所をとってしょうがない。説明書が入らないなら、『レイアース』のようにBOXをつけて、それにケースと一緒に入れるなどの工夫をしてほしい。
（東京都／バサラ・17歳）

システムでは悪いところはないのだが、気に入らない。例えば、マップを縮小したときのカーソルの移動がぎこちないのには、イライラさせられる。また、未来の建築物のデザインがよくない。特にアルコロジー。なんか、20年前の少年雑誌に出てくる未来都市っていう感じ。都市を育てるゲームは、建築物のデザインが命なのだから、もう少し力を入れてほしかった。未来を感じさせてくれるグラフィックが無理ならば、年代は現在までにするべきだ。
（神奈川県／安倍正彦・21歳）

やったー。ついに出たーと思って、親に必死に頼んでやっと買ってもらった。がしかし、何だよこれは…。まず本体のメモリを461も使うことにビックリした。が、このゲームをやりたくてデータを全部消した。だってパワーメモリーを買うお金がないんだもん。このゲームの一番の欠点はここだと思う。買った人は誰もがそう思うだろう。それに加えて、ゲーム自体が難しい。しかし、グラフィックなどの細かいところはよかったです〃
（静岡県／ロクセリオ・15歳）

アクセスが長いのは、まだ許せるが、本当に腹が立つのは、処理落ちすることだ。それは人口が100万人を超えたあたりで起こり始める。そのようすはこうだ。1回ボタンを押しただけでは何も反応がなく、3〜4回押してやっと動く。

それ以外にもアルコの人口が1月にしか増えないし、音楽がほとんどないのもちと悲しい気がする。時代によって3段階に変化するグラフィックはいいと思ったのにちと残念だ（テーマパークには処理落ちがないことを心から願う）。
（北海道／しゃたーん1号・17歳）

好評	60%	不評	40%

6位
アイドル雀士スーチーパイRemix

甘いささやき

スペシャルとくらべて大きく変わったところは、やはり乳首が書き加えられたのと、麻雀を打っている時の音楽が全て新しくなったこと。後はボイスとか細かい変更があっただけ。少し物足りなく感じた。どうせならフリー対戦とかアニメーションパターンを増やすとかしてほしかった(Remixだからか?)。ゲーム内容としては、1ゲームで四暗刻6回もあがれるような(麻衣使用)バカヅキは相変わらずである。CPUの絵利佳がムチャ強くなったと感じたのは俺だけか? とにかくこのゲームは「やっぱ乳首がある方がいい」、「これから『スーチーパイ』買う」人にオススメ。ということで、『スーチーパイII』に期待。

(愛知県/SK5・20歳)

アーケードでの感動を再び…の思いで購入したこのソフト。第一印象は〝やったー〞である。さすがX指定。このゲームがやりたいがために、サターン本体を買った。この大きな期待に見事に応えてくれて、もう涙が止まりません。麻雀は難易度が限りなく0に近いイカサマ中心のもので、もの足りない感じもするけれど、正統派麻雀ゲームで疲れた後には最適。

(愛知県/ジュンチャンのテツ・20歳)

辛いつぶやき

ゲームのできはよい。イカサマ麻雀だけど相手だけでなく、こっちも強いのでサクサク進めます。しかし、バージョンアップサービスくらいしてくれ!『Special』を買った奴の立場はどうなるんだ! 安ければそれなりに納得もいくが、定価もそのまま。ユーザーサポートハガキは何の為にあるんだ。あまりアコギな商売をしないでくれ!

(新潟県/サンチョパンサ・21歳)

キャラクタのグラフィックは好みの分かれるところ。他の脱衣と比較しても最高峰のデキ具合。でもタイトルをみての通り。主人公はスーチーパイなのに、選べるキャラの中にスーチーパイがいないというのは、おかしいんじゃない? アイテムを使用する時にだけ、「スーチーアイッ!!」とか、「タマツキ選択気ーッ」とだけ言うような主人公ならいらない。純粋な麻雀ファンの人たちには、あまりおススメできません。3回に1回は役満で和れるという大味なゲームだから…。まぁ相手の思考は速くサクサク進むのですがね。それとこれは大切なのですが、このゲームでは1枚ずつ脱ぐのではなく、点数をマイナスにすると、一気に全部脱ぐのです。これには、不満を感じますね。〝あともう1枚で乳首がー!!〞という興奮があまりないのです。ここは、完全に個人の趣味の問題ですが、残念に思いました。続編がどうかは知らないけど、期待する。

(山口県/チャム君・18歳)

好評	47%	不評	53%

7位
信長の野望・天翔記

甘いささやき

今回は、旧来の「信長」シリーズに比べ、軍団制の導入や武将の教育など、かなり目新しい内容になっていますね。特にこのゲームの売りである教育システムは自分の好きな武将を育てるRPG的楽しみがあっていいですよね。それに今回は、内政よりも戦闘がメインのゲームになっていて、敵もかなり頻繁に戦争を仕掛けてきますし、戦争の起きた周辺の複数の城でも野戦や攻城戦を行わなければならないので、かなり戦略的能力が必要となりやり応え十分ですね。ただ、その分戦闘時間が長くなってしまうのはやむをえないのかなあ。あと今回はかなりコンピュータが強いので、弱小国でプレイするとあっという間にゲームオーバーということもあるので、このてのゲームの初心者にはかなり辛いかもしれませんね。でも、全体的には、グラフィックやサウンドはクオリティが高く、おまけに武将ファイルやサウンドウェアもついているので、はっきり言ってオリジナルのパソコン版を超えていると言ってもいいでき。

まさに次世代機を感じさせてくれる作品だと思った。

(愛知県/川島成正・25歳)

まずオープニングのCGと音楽に驚いた。音楽は全般を通じて大変素晴らしく、実写ムービーの相撲や、イベントの怪しげな南蛮人が笑わせてくれた。あと前作では家庭用機では城の総数がパソコン版と比べて激減していたが、今回のサターン版はそんな事がなくてよかった。待ち時間の方も、恐れていたほどではなく、CPUの思考が速いので許せる。さらに新しい軍団システムのおかげで、ダラダラ時間をくわずに早く終えることができるのもよい点だと思う。何回もプレイしたくなる秀作である。

(大阪府/キン肉真弓・19歳)

辛いつぶやき

『三國志IV』に比べ、読み込みが少なく速くなった点では、進歩がうかがえる。しかし、今回の目玉である人材育成が「会見」コマンドをなくしたことによって、おざなりな気がしてしまう。講義も中盤を過ぎると全く必要ない!

後半は物量作戦でサクサク進む。やってて楽しいのは「地方と統一」するまでだろう。1万円を切ったとはいえ高い買い物である。よほど好きじゃなければ、手を出さない方が無難だと思う。

(埼玉県/西山俊弘・20歳)

好評	63%	不評	37%

8位
マスターズ 遙かなるオーガスタ3

甘いささやき

『ワールドアドバンスド大戦略』、『マスターズ』、『ペブルビーチ』をしたいため、最近セガサターンの本体を購入しました。『ワールドアドバンスド大戦略』はパワーメモリーが手に入らないので、やっておりません。さて『遙かなるオーガスタ3』ですが、スーパーファミコンで『遙かなるオーガスタ2』を約1年間やり込んできましたが、グラフィックが大味でまったりとしていましたので、嫌気がさしてきたところでした。『遙かなるオーガスタ3』はグラフィックが緻密で細かく、またスイングショットが多少難しめのため、より臨場感が味わえます。今までの中で最高のゴルフゲームと言えます。不満がないわけではありませんが、長く遊べるゲームには間違いありません。

(大阪府/池田周平・58歳)

前作もよかったが今回はその完全版といったところ。前作では、少し粗く感じたフェアウェイやラフの感じも改善されているし、木や雲の映りなどで、臨場感も断然アップしている。ショット時の入力は相変わらずシビアだが、それだけに成功した時の喜びは大きいハズ。はっきり言ってこれ以上のものは、求めない。ゴルフゲームとしては最高の1本。

(石川県/谷中宏・18歳)

きれいなグラフィック、それに尽きる。今までポリゴンのゴルフゲームと言えば、カクカクしたグリーンやバンカー、そして球の速度の遅さが気になっていた。

しかし、このゲームは違う。フェアウェイだけでなく、バンカーにまでテクスチャーが貼ってあり、球のスピードも速い。池に木が映っているのには驚いた。他にも「ワイドTV対応」や「コースガイド」など機能も盛りだくさんだ。

ゲーム内容は相変わらず(よい意味で)の仕上がりになっていて、長く遊べるものになっている。父親も「ほおー、こんなきれいな画面でゴルフのゲームができるのか」といって、ゲームを始めるようになった。大人も楽しめる『オーガスタ3』、これは買いだ!!

(奈良県/セガールの兄・17歳)

さすがと言わせるできである。まずシステム的には何も問題はないだろう。グラフィックにおいても文句などは出てこない。ただ、キャディをもっと活かしてほしい「打ちっぱなしモード」や「パッド練習モード」などがほしかった。

(宮城県/空の色・19歳)

好評	100%	不評	0%

9位 ゴールデンアックス・ザ・デュエル

甘いささやき

『バーチャファイター』でショックを受けて以来、2D格闘は私の中では死んでいました。そんなとき「サターンスーパー」の体験版に触れた。3D格闘とはまた違う面白さに、すっかり魅せられてしまいました。それ程面白いのです（ちょっと難しすぎる気がするけど）。

他誌での評価を見るとゲームのできのよさは、皆が認めながらも、『ゴールデンアックス』の格闘ゲームへの移行を残念がったり、非難したりする声が目立ちます。

しかしちょっと待ってください。人気、名物シリーズが多くのジャンルに展開していくのは、前例があり当然のことなのです。少しも非難されるべきことではありません。現に『マリオ』、『ソニック』のキャラクタでレースゲームをやったからといって、公然と非難した人はいなかったでしょう。

（新潟県／アルレド・21歳）

辛いつぶやき

グラフィックが綺麗。オーソドックスな品ぞろえながらも、魅力的なキャラクタ。ド派手でカッコイイハイパーマジック。見た目はとても面白そう。でも、実際遊んでみると、何ともオーソドックスな格闘ゲーム。目押しコンボ、ガードキャンセルなどシステムが進歩している昨今の格闘ゲームに必殺技＋制限付きの一発逆転技だけというのはあまりにも淋しく、ゲームをやり込んでも発展性がないように思います。ジャンプ攻撃からの技が繋がらないのも爽快感に欠けます。それと、後半難易度が高くなるのは構わないのですが、1人目から完璧な返し技を使ってくるコンピュータの難易度はどうにかしてほしいものです。

（埼玉県／小暮正男・26歳）

操作性はいい／　音楽はいい／　声もいい／…けどあのハイパーマジック。ありゃ一体なんなんだ。制限時間はあるわ、いちいちツボを5個も集めなきゃなんねーし。それにパワーアップした時点で「ハイパーマジックやるぞ」と相手に教えているようなもの。そこを改良して。

（秋田県／牛バカ丸・17歳）

好評	55%	不評	45%

10位 STEARMGEAR MASH ～スチームギアマッシュ～

辛いつぶやき

立ち止まり、よく考えることを常に要求されるようなアクションゲームのどこに爽快感があるのだろうか。敵との微妙な高低差や、自機の向いている方向が非常にわかりにくいせいで、狙って撃ったつもりが外れたというケースが多くて何かとイライラがつのるのだ。加えて自機の攻撃も、射程距離が短い、判定が小さい、溜め時間長いの三重苦。これでいったいどうしろというのだ。スタッフはアクションの幅広さをセールスポイントにしたつもりらしいが、そのわりには操作性や当たり判定、グラフィック的なわかりやすさといった部分がお粗末すぎるような気がする。同じシューティングアクションとして『ガンヒー』などにもっと学ぶべきところは多いのではないかな。まああとにかく残念だ。（新潟県／赤い思想のペテン師・24歳）

オープニングCGはよくできている。しかし、ことアクションゲームとしては評価できない。はっきりいって旧世代クラスのクソゲーだ／　遊べたのはSTAGE2までで、後はもうただかったるいだけ。芸がなく、面白味のないボンクラザコキャラ共はやたらめったら固くてなかなか先に進めない。溜め撃ちができても狙い撃ちが異常に難しい。ウリのマルチジャンルというのもただ単にアクションゲームとしてのできに自信がなかっただけとしか思えない。陸戦から海戦、空戦へと場所を変えると思い切りゲームがグレードダウンしてしまうヒドさ。できないのなら初めからやるんじゃない／『スーパーマリオ』や『ソニック』をやった人間にはとんだ子供だましのアクションゲームだろう。

（東京都／TOM・29歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

11位 ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～

甘いささやき

現代ジェット戦闘機のロックオンミサイルによるマッハの戦いとは対極に位置する「大空の侍」。そんな形容が似つかわしい、力強い空中格闘ゲームだ。

実写映像のようなリアルな動きのCGムービーデモ。プロペラを回して飛んでいる感覚。敵に追いすがり、機関砲をブチ込めば目の前で破片をまき散らして大破する。この手応えはまさに「格闘」そのもの。大戦中の雰囲気たっぷりの演出が◎。

使用する機体により、難易度に差がでてしまうのは仕方がないことなのか。キーコンフィグで、実機さながらの操縦も可能だが、これを使いこなせるのはマニアだけ？　コンティニュー回数が少なく、しかもステージも少ないので、一般ユーザーへのアピールは弱いのではないだろうか。あと、雰囲気ぶち壊しのポリゴン髭面艦長だけは勘弁してほしかったと思う。

（東京都／信濃ゆん・32歳）

「こりゃーすげーや」オープニングCGを見て、まずそう思った。プレステの『エースコンバット』をやったことのある自分は、思わず「勝った」とつぶやいてしまったほどだ。このゲームは、グラフィック、機体数、操縦感覚が最高だね。登場する機体はほとんどがプロペラ機でジェット機にはない興奮を得ることができる。ミッションは6つとやや少ないが、グラフィックが緻密で非常にリアルに描かれている。とくにミッション3の山岳地帯は最高で、敵を倒すごとにストレスが解消されていくような感覚がある。よいことずくめなので、絶対当たりのゲームだ。『ウイングアームズII』が出ることを心の底から願っている。セガさんよろしく／

（長野県／エアーウルフ・?歳）

辛いつぶやき

1つのステージをクリアするまでの時間が長すぎる／　おまけに敵機がトリッキーな飛行をしてくるためにすぐ見失うので、非常にストレスが溜まる。そういったわけで、全ステージクリアは時間と体力と気力の勝負になる。1度クリアすると、2度とやる気が起こらない。『ウイングアームズ』のプレイ後に『パンツァードラグーン』をやった。非常に爽快だった。

（静岡県／MERCURY・16歳）

オープニングを含め、グラフィックはなかなかのできで、フライトものの重要な要素であるスピード感も上手く出されている。かと思われた。しかし、敵の数や砲撃、銃撃の数が多くなると処理速度が大幅に遅くなり、その時後方視点にしていると、自機まで見えなくなる。これじゃあスピード感も何もあったものじゃない。さらに、どの航空機も装備に大差なく、1回やっただけで飽きるなど不満点は多い。リアリティは無に等しいのでマニアはプレイしない方がよいかも…。

（東京都／洛珠弥・16歳）

確かにこのゲームはつまらなくはないと思う。画面もキレイだし、効果音も結構リアルだ。が、しかしすぐ飽きる。

何故か、というと選べるモードが少なすぎる思う。ストーリーモードなんか1、2回やったらもう飽きてしまう。しかも自機が使える攻撃方法は2つだけ。もっと、爆弾を落とせたり、魚雷を撃てたりしたほうがよかった。

それと選べる戦闘機が多いのはよかったが、どれも同じようなものばかりで面白くない。あげくの果て、敵の攻撃が単調だし、最後のミッションが簡単すぎるとくれば、どんなに画面がキレイだとしても3日で飽きる。戦闘機マニアにはいいかもしれないが、そうでない人にはあまり勧められない。

（東京都／関口慎悟・13歳）

好評	45%	不評	55%

12位
天地無用！ 魎皇鬼
ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN

甘いささやき

この天地無用！の大ファンである自分にとっては、とても楽しく感じられた。資料、ムービー音声のデータも豊富だしオープニングとエンディングをクレジット抜きで見られる。なんといっても番外編のエンディングの「魔法少女プリティサミー」があるのがとてもうれしかった。不満なところは、項目をスクロールさせるときのスピードがとても遅いことと、クイズの量が少なく感じられたところだ。クイズに正解したとき1人2種類ずつしかセリフがないのも不満。でも正解したあとの解説は楽しかった。

（大阪府／天地必要！・18歳）

天地無用ファンなら買って損はしないだろうと思えるゲーム。でも、この内容でこの値段はちょっと高いのではないだろうか。いままでのサターンのソフトは、ブルーシードにしてもほとんど喋ってくれない。だが、このソフトは、ちゃんと喋るし、グラフィックがとても美しいと思った。でも、セーブができるようにしてほしい。これではクイズに毎回答えなければならない。

（東京都／チャンピオン・18歳）

辛いつぶやき

データの古さは否めないものの、天地ファンなら充分に満足できる内容だろう。ただ残念ことはX指定扱いにされるのは避けるべきであった。パソコン版からの完全移植と銘打つのも結構だが、規制がある以上はソフトハウス側もこの辺を考慮して欲しかった。さて内容だが、言ってしまえば一連の関係商品の紹介とクイズだけである。アイコンを選ぶと小さな枠にムービーが流れるわけだが、これが粗くて見にくい。中には目を凝らさないと何が何だかわからないものまであった。だが致命的なのは操作性の悪さでとても次世代機とは思えない画面表示の遅さ、スクロールの遅さには目をつむりたくなるほどだ。肝心の操作性や快適性をおざなりにしては話にならない。

（福岡県／鮎川浩・？歳）

OH／ NO～. 遅い。なんて遅いんだぁ～／ いらいらいら。しかも「声」や「物」のコーナーは1度見たらもう2度と見ることはないのでは？ そして「問答」のコーナー。1度終わってやり直したら同じ問題が出た。もっと問題数を増やしてほしかった。オープニングとエンディングの曲が全部聴けたので感動した。でも結局それだけ。何のために8000円も出したのか。

（愛媛県／天地むひょひょ／・17歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

13位
宝魔ハンターライム Perfect Collectin

甘いささやき

ゲームじゃないじゃないか／ 謎解きもなければ、ストーリーの分岐もない。「ゆみみ」的なものを期待すると思いっきり肩スカシを喰わされる。ウリだったはずのアニメーションもほとんどなく、絵はドットが粗くて手抜きなカンジ。DISC①にはかなり不満だったが、DISC②で一変。アイキャッチにパロディCF。とにかく笑えた。特に第7話のデキはすごい。カット割りも演出も見事。全8話が全てこのクオリティなら文句なかったのに。OVA8本でこの値段と考えれば、非常にお買い得なのでは？ 各話ともシナリオは良く、ドラマCDとすればかなりの良作。

（茨城県／鹿取信行・26歳）

ストーリー、CM、予告どれをとっても文句なし。プレイしていても面白いし、同じセリフがでてきても、とばせるのでイライラしない。好きなシーンも各話のどこからでも見れるのでいい。ただ、最後のバース対ペガサスの戦いが迫力が全くなく残念だった。次回作では、気をつけてほしい。

（静岡県／隼VS翼・16歳）

これはゲームというよりも「サターンというチャンネルで見られるTVアニメ」といったほうが正しいと思う。内容のほうは、まさにアニメの集大成（／）であり、アニメファンでなくとも思わず「ぷっ」と笑ってしまう面白さだ。それにキャラが魅力的だしそれを演じる声優さん方も実力派ばかりなので自然とライムの世界に引き込まれてしまう。あと、変身シーンやバースがライムにちょっかいをだすシーンについてだが、見慣れてくると「やらしい」というイメージよりも先に「楽」「面白い」と思えるようになるので「推奨」とはいえ「18歳以上」に制限したセガさんには考え直して欲しいと思う。（三重県／川西正臣・21歳）

辛いつぶやき

デジタルコミックというのはそう何度も楽しめるものではない。その点このソフトも同様である。それなのに8800円。同じ2枚組の『ブルーシカゴブルース』に比べても1000円高い。パソコン版は1話ごとに低価格で提供していたため、途中でやめることもできたが、これはそうはいかない。はっきり言ってストーリーはあまり面白くなく、グラフィックのできも良いとはいえない。すぐに大量の中古品が並ぶことだろう。

（愛知県／愛の自爆装置・21歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

14位
ブルー・シカゴ・ブルース

甘いささやき

全ての意味で「人間」が良い。登場人物は、人それぞれにドラマがあり、感情移入しやすく魅力あるキャラクターに仕上がっている。このゲームの特徴ともいえる実写撮り込みのムービーもミステリーアドベンチャーであることを考えれば、実写で正解。出来具合も多少ザラつくぐらいで、それほど気にならない。静止画部分もテンポがいい。

問題点としては、2枚組のためディスク入替え時の再起動。ゲーム中で移動するときのロッセンとタクシー運転手のセリフ。ついでにいわせてもらうと、音楽が秀逸なのにサウンドテストがないこと。次からなんとかしてほしい。システムはオーソドックスでシンプルだが、それゆえ容易に慣れることができて作品世界にドップリはまれる。全体的に海外テレビドラマの雰囲気。ゲーム用の実写映像としては最高の部類に入ると思うので、一度解いたあともビデオを見る感覚でプレイできる。

（埼玉県／小鮒芳行・21歳）

渋さあふれるハードボイルドミステリーで、思わずこんなソフトを待っていた／ という気分でやりはじめたが、さっそく第2章でつまずいた。ストーリー性はよいが、ある一定の進み方をしないとGAME OVERになってしまうのが残念。もう少し自由度がほしかった。また、ホテルに戻ったら、いつもハロルドが指輪を取りだし（同じ絵で）回想するシーンはクドい／ ちょっと女々しく見える。

（愛知県／西野あずき・21歳）

現代サスペンスらしく、コンピュータを駆使し、証拠物件として薬や銃が登場する。あえて「18歳以上」とする必要がなかったと思われるが、ストーリーを吟味しうる制限としてならば妥当だろう。

俳優たちの演技も秀逸で、はまりやすいストーリーをひきたてていたことはいうまでもない。ことさら、クライマックスで延々と流れるジャズによって気分は高まり、いつしか「正座」をしていた自分が滑けいでならない。

（東京都／灰本哲也・24歳）

辛いつぶやき

本格的な推理ものと期待して買ったのに見事期待を外された。選択肢を総当たりしていくだけで、どんどん先に進めてしまうので推理しているといった感じがなく、ただ物語を追っていくだけだった。話も多少強引な気がするし、時間の概念も、緊張感はなく邪魔になるだけだったのでいらないと思う。決まった時間にしか会えない人に会い逃すと、その後どうやっても先に進めなくなるのも納得いかない。出来の悪い映画を見るために高いお金を出したわけではないのだから、もっとゲーム性を高めてほしかった。

（埼玉県／渋谷宏志・19歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

15位
魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

甘いささやき

ANO清水ファン必携の1本。かわいいキャラクタが（申し訳程度に）動いて（ヘタっぽいけど）喋り、おまけに脱ぐ／（あくまでも「おまけ」だ）

だが、ゲームとしての完成度は低くて、クソゲーすれすれ。プレイ中の爽快感もこのてのゲームの名作『アイドル雀士スーチーパイ』の足元にもおよばない。サターンが持つポテンシャルの20%も使っていないような、お粗末なアニメーションと安っぽい音楽。メガCDやCD-ROM²で十分作れそうな…。せめて女の子がもっとたくさん出ていればよかったと思う。ANO清水ファン以外の人には到底勧められたものではない。とはいえ、この手の絵柄が大好きで、こーゆー強引なストーリーに耐えられる人なら、ぜひやってみてほしい。エンディングは魔法少女シリーズの最終回みたいで感動すること請け合いだ。

（東京都／信濃ゆん・32歳）

辛いつぶやき

やったーサターンで脱衣麻雀が出たー。と期待した私が大馬鹿だった。グラフィックは貧弱だし、相手はロリコンが喜びそうな子供。麻雀そのものはイカサマだし、相手も高得点ばかりだして超強いし、麻雀の思考がかなり変。同じアニメーションデモを何回も何回も見せられるのも駄目。ストレス解消のためにやったのに、逆にストレスがたまってしまった。やっぱ18禁じゃないと。

（千葉県／青山ケンジ・25歳）

「ひどい」の一言につきる。麻雀はこの手のソフトと大差はないのだが、問題はビジュアル。ストーリーモードのビジュアルのひどさは特筆もので、口パクのくせに（少しはアニメも入るが）撮り込み画像並の粗さなのだ。おまけに脱衣シーンは、はっきりいってほとんど脱がないしと誉めるところがない。著名なデザイナーを使ったり、有名声優を使ったり、アニメを入れたりと、これだけ売れセンを用意しながら全くその要素を生かせないソフトというのも珍しい。でもこれ、当初は“X指定”だったはずだがなあ。

（?／DOOM希望）

ハガキが足りないので
割合はだしません

18位
クァンタムゲートⅠ ～悪魔の序章～

甘いささやき

ストーリー展開がやや強引。パッドでの操作もしづらい。ただ、VRシステムの実戦演習や実写ムービー等、ところどころで楽しめる。少しおかしな（?）日本語吹き替えもなかなか楽しい。

（兵庫県／天翔典明）

辛いつぶやき

状況や専門用語の解説がない。最初から複数回のプレイを見込んでいるからといって、これはさすがにツライ。演出効果なのかもしれないが、イメージシーンと現実の区別がつきにくいのも混乱する。登場人物の詳しい紹介もなく、人間味のかけらもない。何の前ぶれもなく髪形が変わっていたりしていて、別の人物かと思った。このゲームは自由度がとても低いし、話の見応えもない。自由度が低いのなら話を見応えのある構成に、そうでないならもっと自由度を上げてほしかった。

（神奈川県／水無月・16歳）

ゲームというよりは映画。プレイヤーの介入余地が少なく延々とムービーを見せられる。グラフィックは美しくストーリーもしっかりしているので、それなりに楽しむことはできるが、ゲームとしては失格。2度3度とやるとなるとムービーノスキップができないため一度見たものを長々と見つづけなければならないのは苦痛である。

（埼玉県／渋谷宏志・19歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

19位
実戦麻雀

甘いささやき

キャラが多く、それぞれくせのある打ち方はいいと思う。思考時間もさほど長くない。普通の麻雀がほしい人にはいいと思う。

（岐阜県／しげちー・18歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

20位
Break Thru!

甘いささやき

買ったときはそんなに期待していなかっので、こんなにハマッた自分に驚いている。同色のブロックを消していくという単純なルールなのに時間切れになってしまったりして何度も失敗してしまう…。くやしくて、またプレイするという感じで、時間はあっという間に過ぎてしまう。中毒性が高くおすすめ。

（茨城県／マムーン星人）

似たようなシステムのゲームならあったかもしれないが、これだけ消していることが気持ちいいゲームも珍しい。アイテムもゲーム性を崩すことなく、そのうえ実用性に長けるところに好感がもてる。かってテトリスをプレイしたときのような大きなショックはないものの、パジトノフ健在を世に示すには充分な完成度だった様に思う。

（京都府／哀紹ENS・16歳）

このゲームは、パズルゲームなのに頭を使ってプレイしなくても、何とかクリアすることはできる。でも、これだと爽快感がなく「プチプチ」つぶしていく感覚も感じることができない。それが頭を使って、考えてやってみて、たくさんつながったブロックを消したときは、爽快感も「プチプチ」感も感じられる。「ヒマつぶし」には、もってこいのゲームだと思う。

（秋田県／匿名希望・16歳）

つぶしものなのにあまり考えないでできるので老若男女誰でもできる。ゲーム中に途中セーブができるし、2人プレイでやれば意外にやみつきになる。小さい子や、お年寄りでもできるいいゲームだ。

（東京都／リオン・12歳）

辛いつぶやき

あのアレクセイ・パジトノフが監修したという話だが、全然おもしろくない。テトリスと比べるのは酷な話だが、やはりそれは仕方がないことだと思う。このゲームの楽しくない原因はテトリスのような緊張感がないことや、敵（?）が時間ということであまり白熱しないことなどにあると思う。そして最大の原因は、アイテムを使用しなくてはクリアできない点、裏を返せばアイテムを使用すれば、いくらでもクリアできてしまう点にあると思う。彼のファンならば別だが、そうでない人には、決してすすめられるゲームではない。

（東京都／KBN／20歳）

面白くなさすぎる／　テトリスの10分の1も面白くないぞーこれは。ただブロックをテキトーにつぶすだけで戦略性はまったくない（あの短い時間の中で計算してブロックを消せる人なんてこの世にいると思う?）。

（東京都／サマーJ・21歳）

パジトノフ最新作なので買ってみたが、ぷちぷちと時間内にブロックを消していくだけであまりおもしろくない。単なる壁崩しゲームって感じでテトリスのように頭を使う部分がなくいらいらしてきてテキトーにやるとなぜかクリアしてしまう。対戦でもまったく同じでつまらないし、パズルゲームとしては、失格だと思う。もう少し頭を使う部分があると良かった。

（愛知県／定者・14歳）

ブロックが大量にあるときは、まだそれなりの楽しさがないこともないが、クリアに近づくにしたがって楽しくなくなる。連鎖する楽しさもなく、2人用も燃えない。戦略性も薄いし、爽快感もない。

（新潟県／サンチョパンサ・21歳）

好評	42%	不評	58%

読者が審査員 ゲーム成績表 スーパー32X編

スーパー32Xカウントダウン。まずはサードパーティ、アクレイムジャパンのラストか。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	'95年9月1日	9800円	18.12	15位	3.35	3.12	3.06	2.77	3.06	2.77
2	WWF RAW	アクレイムジャパン	'95年9月1日	9800円	17.44	16位	2.94	3.00	2.63	3.00	2.88	3.00

1位 NBA JAM トーナメント エディション

甘いささやき

『幽☆遊☆白書～魔強統一戦～』や『パーティクイズMEGA Q』など4人同時プレイ可能ゲームをこよなく愛する俺にとって、このゲームもやはり愛すべき対象だった。断然4人同時プレイをオススメしたい。最近はメガドライブの周辺機器も安くなってきたので、なくなる前にタップ、パッドを揃えるべし。

肝心の内容のほうは、昔友人の家でやったメガドライブ版と大きく変わるところがなくガッカリしたが、安く買えたのでよしとしよう。

（福井県／島村ジョージ・10歳）

ハガキが足りないので割合はだしません

読者が審査員 ゲーム成績表 メガドライブ編

セガから3本発売。『コミックスゾーン』は、成績は悪いが批評の方は良好。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	コミックスゾーン	セガ	'95年9月1日	7800円	20.10	303位	3.35	3.25	3.45	3.30	3.25	3.50
2	ファーレンハイト	セガ	'95年9月1日	6800円	18.53	449位	3.65	3.06	2.88	2.77	2.94	3.24
3	THE OOZE（ジ・ウーズ）	セガ	'95年9月22日	5800円	18.36	456位	3.71	3.00	2.71	2.57	3.07	3.29

1位 コミックスゾーン

甘いささやき

面白過ぎるぜ。このアイディアの斬新さには、二日酔いでふらふらなのに、北極に放り出された時くらいの衝撃を受けた。マンガのコマからコマへ移動するだけでもいかしているのに、さらに「手」が敵を描いていたりするのがもうすげー。超カルト級で、『トージャム&アール』と双璧をなす作品だ。

（神奈川県／連続幸福魔・20歳）

主人公が自分の描いたマンガの中からに引き込まれてしまう。なかなか面白いストーリーだ。しかし、実際プレイしてみると、最初から笑わせてくれる。漫画家なのに、映画スターのような体つき。しかも強い。コマからコマへ移動するというのもよかった。バランスもよく、結構楽しめる1本だ。メガドラもまだまだいけるという手応えを感じたソフトだった。

（山形県／YAS. I・17歳）

アメコミ独特の世界のため、多くの不安もあったが、やってみると全て解消された。操作性もいいし、動きもなかなか。そして、アイディアが随所に盛り込まれた展開に、ついつい遊んでしまう。ただ、セリフが英語というのはちょっと辛い。しかし、メガドライバーなら、このよさがきっとわかるはず。

そろそろメガドライブの最期も近づきましたが、最後まで応援します。

（宮城県／さくら・16歳）

ハガキが足りないので割合はだしません

2位 ファーレンハイト

辛いつぶやき

操作性はあまりよくないし、音声で怒られると腹が立つ。でもメガCDにはがんばってほしい。

（宮城県／みーまま・33歳）

ハガキが足りないので割合はだしません

ゲームの批評大募集

掲載者には2000円分の

図書券進呈

3回掲載で好きなサターンソフトプレゼント

今月発売ゲームのあなたの批評を募集中。ハガキの裏にゲーム名、批評文、ゲームの最終評価「よい」か「よくない」を書き、表に自分の住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネームを書いてP59の宛て先のゲーム成績表係まで送ってね。募集しているゲームは、右の枠内にあるゲームだけ。批評文はハガキ1枚にゲーム1つを厳守。封書での応募もオーケー。封書でいくつかのゲームについて投稿する場合は、全部別々の紙にして、それぞれに住所、氏名などを書いてね。リニューアルを企画中。

来月の批評対象

（サターン）
- ゲームの鉄人 THE上海
- サンダーストーム&ロードブラスター
- X JAPAN Virtual Shock 001
- ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート
- キング・オブ・ボクシング
- バーチャルオープンテニス
- サイコトロン
- ぷよぷよ通（2）
- 「占都物語」その I
- セガインターナショナル ビクトリーゴール
- ハングオン GP'95
- アメリカ横断ウルトラクイズ
- プリンセスメーカー2
- ただいま惑星開拓中／
- F－1 Live Information

（スーパー32X）
- バーチャファイター

（メガドライブ）
- バットマン フォーエヴァー
- フォアマン フォー リアル

しめきり11月15日（消印有効）

前人気RANKING

年内発売の公約を守るべく発売日を発表した『バーチャファイター2』が相変わらずの1位。先月、衝撃のタイトル変更&発売日発表のあった『ヴァンパイア　ハンター』はいきなり2位に登場だが、発売日は未定になってしまった。そのほか、前号の本誌で大きく扱った『サクラ大戦』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』も揃ってランクイン。下の移植希望RANKINGで、上位常連だった『3×3EYES』もランキング初登場を果たした。これらのソフトのこれからの動向に注目。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	バーチャファイター2	セガ	12月1日	167
2	初	ヴァンパイア　ハンター	カプコン	未定	77
3	2	バーチャコップ	セガ	11月24日	49
4	5	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	12月25日	42
5	2	ストリートファイターZERO	カプコン	今冬	39
6	4	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	12月29日	37
7	8	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	未定	31
8	初	サクラ大戦	セガ	'96年春	23
9	6	X-MEN	カプコン	11月22日	19
10	初	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	未定	18
10	7	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	12月	18
12	初	ドラゴンフォース	セガ	'96年春	16
12	−	QUO VADIS（クオヴァディス）	グラムス	12月21日	16
14	初	3×3 EYES~吸精公主~	日本クリエイト	'96年春	15
15	12	結婚~Marriage~	小学館プロダクション	12月	14
15	15	ルナ　ザ　シルバースター	角川書店/ゲームアーツ	未定	14
15	15	ドラゴンボールZ　真武闘伝	バンダイ	11月17日	14
15	−	ダライアス外伝（仮称）	タイトー	12月22日	14
15	13	ガーディアンヒーローズ	セガ	1月24日	14
20	19	闘神伝S	タカラ・セガ	11月24日	13

期待の声

・『レイヤーセクション』のできがよかったので『ダライアス外伝』には期待しています。でも12月は『バーチャ2』も含めて5万は支出しないとな~。

（神奈川県／小松原裕二）

・『ダービースタリオン』の現在の状況を知りたい。

（岐阜県／伊藤彰浩）

・『ドラゴンフォース』のビジュアル。とても綺麗でビックリしましたョ！　キャラクタの絵も好みだし！「ティリス様つ。私が命に代えてもお守りいたしますっ」って感じ！

（愛知県／龍斎剣）

・『3×3EYES』サターン版発売決定！　SNKのソフトも移植！　バンザーイ！

（愛知県／都築伸一）

・10月の『ぷよぷよ通（2）』、11月の『F-1』、『バーチャコップ』は非常に楽しみ。

（京都府／辻則行）

サターン移植希望RANKING

メーカー名を眺めてほしい。ずらりと4つも並んだナムコの3文字。先月よりも1つ増えている。もちろん、それぞれのゲームを本当にサターンでプレイしたいということだろうが、その裏にはサターンFAN読者のナムコ待望の気持ちが隠れているように思う。

それはさておき、ゲーム名の方も見てみよう。1位には、じわりじわりと順位を上げてきていた『同級生』。本誌P26の記事に注目。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント	ジャンル
1	2	同級生(パ)Ⓟ	エルフ	49	アドベンチャー
2	1	鉄拳(業)(プ)	ナムコ	27	アクション
3	6	鉄拳2(業)	ナムコ	23	アクション
4	4	リッジレーサー(業)(プ)	ナムコ	21	スポーツ/レース
5	8	ポリスノーツ(パ)③	コナミ	19	アドベンチャー
6	−	ドラゴンクエストVI(ス)	エニックス	16	ロールプレイング
7	3	ファイナルファンタジーVI(ス)	スクウェア	14	ロールプレイング
7	6	バーチャストライカー(業)	セガ	14	スポーツ/サッカー
9	−	スーパーストリートファイターII X(業)③	カプコン	12	アクション
10	−	レイブレーサー(業)	ナムコ	9	スポーツ/レース

メーカーに直撃

というわけで、3人のナムコ待望論者、東京都／S．Oくん、大阪府／青木誠くん、東京都／百目鬼嘉士くんの依頼により、『鉄拳』または『鉄拳2』の移植の可能性、あるいは今後のサターンでの予定について、ナムコ広報の吉積さんを直撃したら…「現状では『鉄拳』移植の計画はございません。今後はサターン用ソフトも手掛けてゆく予定ですのでご期待ください」ご期待します！『鉄拳』については残念だけど、この返事を聞く限りナムコ始動の日は近いのかも。

直撃依頼は随時受付中。P59の宛て先、メーカーに直撃係まで。

希望の声

・「金田一少年の事件簿」のゲームを作って。

・AM3研さんが『F．H．B』で実現した半透明処理の技術をセガはサードパーティにも公開するべきだ。　（愛知県／犬塚秀）

・『KING'S FIELD I、II』移植せよ。

最初から最後までずーっと3Dダンジョン。難しくてやりがいがあります。サターンでもぜひつ。

（神奈川県／メガテニストあけみ）

・おい、『X-MEN』が9月29日じゃなく11月22日だと!?　なめてんじゃねえのか!?　口惜しいソフトまで売って準備したのにそりゃねえだろ!?　2カ月延びただと!?え!!?　まあ今回は仕方ない。そのかわり『ストZERO』は11月以内に仕上げろ!!　だめだったら今年以内だ！　わかったな!!

（岡山県／森原克将）

・以前に『スーパーストリートファイターII X』を移植してください。とありましたが、私も同じです。『ストII』はやはり、あのリュウとケンのかまえ方がとてもよかったのに、『ストZERO』では全て変更され、少しカッコ悪くなったように思います。今からでも遅くはないと思います。カプコンさん本当にお願いします。

（兵庫県／安藤友二）

・カプコンのクイズゲームは移植されないのでしょうか。

（千葉県／三柴盛）

※データは本誌11月号のアンケートから無作為に500通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、ⓅはPCエンジン、Ⓖはゲームギア、(メ)はメガドライブ、(ス)はスーパーファミコン、(サ)はセガサターン、(プ)はプレイステーション、③は3DOを表します。

NEWS Dynamite!

聞いてビックリの最新ネタから、日常にある身近なことまで、
サターンに関するニュースなら何でもありのこのコーナー。
プレゼント記事もあるから、スミからスミまでよく読んで!!

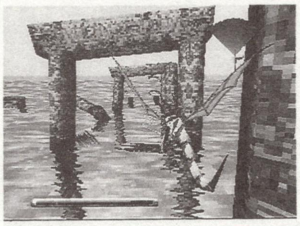
TOPIC サターンのゲームがパソコンに移植されたって本当なの!?

12月1日にダイアモンド・マルチメディア・システムズから、Windows95対応3Dマルチメディア・アクセラレーターボード「Diamond Edge 3D」が発売される。

今まで、パソコンゲームというと、思考型ジャンルがメインと思われてきたが、このボードを装着することにより、サターンと同等のスペックを有することが可能になる。また、ボードに添付されるソフトタイトルに『バーチャファイターリミックス』や『パンツァードラグーン』などの名前があることにも注目したい!!

気になる価格だが、DRAM1MB版の「Diamond Edge 3D 2120XL」が34800円、VRAM2MB版の「Diamond Edge 3D 3240XL」が54800円で発売される予定だ。

○これはアメリカ版のパッケージ。1ヵ月後の発売が待ちきれない!?



○『パンツァードラグーン』の出来はサターン版と比べても、そん色なし

TOPIC 発表!!『へべれけ』オリジナルキャラクタコンテスト

サターンFAN9月号誌上で募集したところ、非常にたくさんの応募があった『へべれけ』オリジナルキャラクタコンテスト。

その作品選考会が、キャラクタの作者である「うっちー」氏を交えて、わきあいあいと行われた。

各賞の選考結果は下の表の通り。「かわいいが、よく見ると怖い」などの、比較的インパクトを持った作品がピックアップされたようだ。次回のコンテストがあったら、その辺を工夫するといいかもね。

○これが「うっちー」氏お気に入りの大堀くんの作品。名前は〝じょにー〟

サターンFAN大賞（賞品／24金へべれけ金貨）	特選（賞品／『へべれけ』単行本）
神奈川／田沢　晴美／18歳	東京都／四方　春彦／21歳
岐　阜／大堀　智弘／16歳	神奈川／角田　洋一／21歳
京　都／水嶋　静一／24歳	岐　阜／遠藤さやか／23歳
大　阪／田中亜沙美／18歳	愛　知／鈴木　幹広／25歳
香　川／加藤　昌樹／23歳	徳　島／岩佐　雅史／26歳

TOPIC セガのカラオケがパワーアップ!? 機能拡張で、歌ってみる価値あり

11月23日から25日の3日間、東京・練馬区にある〝としまえん遊園地〟においてサターン発売一周年記念イベント「としまえん VS SEGA SATURN」が行われるのだ。

当日は『バーチャファイター2』を始めとする、最新サターン用ソフトがズラリ勢ぞろい。ゲーム大会も行われる予定だ。入場するには招待券が必要だから、本誌の2～3ページにある広告をよく読んでね!!

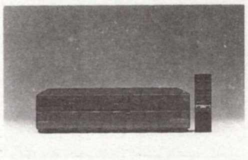
○場所が場所だけに、乗り物もいっぱい。ゲームも楽しめて一挙両得な気持ち

GOODS 高品質カラービデオプリンタ登場 決定的瞬間もこれでバッチリ!!

家庭用カラービデオプリンタ「VY-VP20」が日立から発売される。

ビデオプリンタという言葉に耳なれない読者諸氏は、テレビの画面をてっとり早く撮影できる機械と思ってほしい。プリント開始から約50秒後（!）には、テレビの画面が、写真という形で手元にあるわけだ。

もちろんゲームの画面だって撮影可能。ハガキ大の紙にプリントし、切手を貼って送ることだってできちゃうのだ。価格は148000円(税別)。



○下のゲーム画面は「VY-VP20」で撮ったもの。格闘ゲームって意外と絵になるね

GOODS おまけだって付いてる、おいしい「バーチャファイター」が登場!

アニメも始まった「バーチャファイター」のお菓子が、森永から発売される。チョコスナックにビスケット、ビーフ・タコス味のスナックにグミキャンディの4種類。カードや人形などのおまけも付いているのだ。

○グミキャンディは、キャラクタの顔なのだ。シュン・ディの顔もあるんだろうか?（期待!!）

○これがスナック菓子のパッケージボックス。おまけは、段位認定証カード。全部で16種類ある

『ヴァンパイアハンター』のキャラがフィギュアになっちゃった!?

GOODS

サターンで発売予定のカプコンの格闘ゲーム『ヴァンパイアハンター』。そのゲームの中で活躍するキャラクタたちのフィギュアが発売される。

今回発売されるのは、デミトリ、モリガン、フェリシア、ドノバンの4キャラ。発売元はメディコム・エンタープライズ、発売日は11月1日。なお、この商品に関する問い合わせ電話番号は、TEL03-3470-0009だ。

さて、今回は、このフィギュアたち、各キャラクタ1体ずつを、計4名に特別プレゼント!! 希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号、希望のキャラクタを書いて、P59のあて先「人形欲しいな」係まで。締切りは11月21日必着です。

✪これらのフィギュアは完成品なので組み立てる必要がないのだ。アニタが♡

✪関節が可動するので、自由なポーズをとらせることができる

10月号読者アンケートプレゼント発表

①ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜

秋　田／堀井　誠人／23歳
宮　城／伊藤　謙治／17歳
群　馬／井澤　篤史／22歳
東京都／中村　俊介／27歳
神奈川／佐藤　　徹／28歳
　　　／長内　大悟／17歳
鳥　取／大里新太郎／?歳
香　川／藤田　　武／20歳
福　岡／結城　哲雄／19歳
佐　賀／山口　健一／19歳

②レイヤーセクション

埼　玉／須藤　岳洋／15歳
神奈川／麻田　晴彦／19歳
福　井／漆崎　悠子／18歳
愛　知／石原　友博／20歳
　　　／稲垣　一成／19歳
大　阪／芝村正太郎／19歳
奈　良／山根木広美／20歳
高　知／楠野　正明／25歳
福　岡／園田　雄俊／17歳
大　分／中内田信一／22歳

③出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

北海道／北村　　崇／17歳
栃　木／清水　真義／16歳
千　葉／山田　章司／22歳
東　京／平野　　崇／20歳
神奈川／工藤　健一／19歳
兵　庫／阿部　勇気／15歳
兵　庫／井元　善夫／25歳
愛　媛／中谷　雅士／25歳
大　分／高橋　靖智／25歳
宮　崎／真辺　名月／18歳

④ブルー・シカゴ・ブルース

埼　玉／上田　　守／25歳
神奈川／香取　義人／19歳
石　川／金井　　功／21歳
　　　／浅田　江理／23歳
愛　知／中川　茂幸／17歳
静　岡／小泉　　治／25歳
大　阪／竹内　啓介／27歳
山　口／甲斐　祐介／17歳
福　岡／久我　健之／19歳
長　崎／高谷　成洋／25歳

⑤信長の野望・天翔記

北海道／高井　弘斗／21歳
　　　／高橋　紀久／17歳
神奈川／佐藤　清一／21歳
　　　／佐藤　英典／13歳
長　野／坂口　達也／15歳
　　　／中島慎太郎／14歳
静　岡／片桐　忠光／21歳
大　阪／大野　知絵／16歳
　　　／福　　美雄／17歳
長　崎／田中　茂樹／23歳

賞品の発送は、発表から2ヵ月くらいかかることがございますので、ご了承ください。【編集部】

飛び込み情報　アルトロンでは、現在発売中のサターン用ソフト『ただいま惑星開拓中』を買ってくれた人の中から抽選で、「夜空の星に自分の名前を付ける権」をプレゼントするというロマンチックなキャンペーンを行っている。当選した人の名前は、アメリカ・シカゴに本部を持つ国際星名登録機関に登録され、永遠にその人の名前で語り継がれるのだ。気になる応募方法は、ソフトのパッケージの中に入っているアンケートハガキを送るだけだから、ソフトを買った人は奮って応募しよう!!

新作メディアスクランブル

むこう1ヵ月の間に発売される、CDやビデオなどの最新メディアをまとめて紹介!! お店に注文するときは、タイトルといっしょに品番も言うとお店の人もわかって便利。

今月のおすすめCD!!

今月注目したいのは、12月6日発売予定の"TVアニメ「バーチャファイター」サウンド トラックVol. 1『心象八星』"。林浩治の歌うオープニング「wild vision」、ビビアン・スーの歌うエンディングの「くちびるの神話」に加え、番組中で使われているBGMを収録している。

ゲームの曲とは異なりながらも、キャラクタの個性を引き立てるアニメ版のBGM。「バーチャファイター」ファンを自負するなら、一度聞いてみるのもよいのではないだろうか?

ちなみに、予約特典はいのまたむつみB2描き下ろしポスター!! かっこい2サラが描いてある。

✪ゲームとは違った展開を見せるアニメ版

媒体名	作品タイトル	メーカー名	発売日	品番	価格
CD	ハミングバード　GRAND FINALE at SHIBUYA Kokaido	東芝EMI	'95年11月8日発売	TYCY-5462〜63	3990円(税込)
	天外魔境真伝	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCCB-00191	1500円(税込)
	マジカルドロップ・DUNK DREAM'95	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCCB-00195	1500円(税込)
	PUZZLE BOBBLE・逆鱗弾　etc.〜WELCOME TO Karu.LAND〜	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCCB-00196	2000円(税込)
	餓狼伝説　SYMPHONIC SOUND TRAX	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCCB-00197	2500円(税込)
	侍魂　SYMPHON I CSOUNDTRAX	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCCB-00198	2500円(税込)
	シャイニング・ウィズダム	NECアベニュー	'95年11月21日発売予定	NACL-1195	2800円(税込)
	卒業〜クロスワールド〜ライブ	日本コロムビア	'95年11月21日発売予定	COCC-13039〜40	5000円(税込)
	卒業Mテーマソング　僕たちの方程式〜rule〜	日本コロムビア	'95年11月21日発売予定	CODC-764	1100円(税込)
	もっと/　モット/　ときめき/二人の時〜forever/金月真美	キングレコード	'95年11月22日発売予定	KIDA-7605	1000円(税込)
	だきしめてよ/Yesterday Once More/長沢ゆりか	キングレコード	'95年11月22日発売予定	KIDA-7604	1000円(税込)
	ステレオドラマ　もっと/　ときめきメモリアル　NOV.　〜featuring　如月未緒〜	キングレコード	'95年11月22日発売予定	KICA-7668	2800円(税込)
	パーフェクトセレクション　シューティングバトルII	キングレコード	'95年11月22日発売予定	KICA-1171	3000円(税込)
	怪傑/魔剣道〜光ヴァージョン〜/あしたまたね	データムポリスター	'95年11月25日発売予定	DPDX-5021	1000円(税込)
	バーチャファイターオープニングテーマ　wild vision	東芝EMI	'95年11月22日発売予定	TODT-3599	1000円(税込)
	ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.25『アルペンレーサー』	ビクターエンタテインメント	'95年11月22日発売予定	VICL-15049	1500円(税込)
	ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.26『鉄拳2』	ビクターエンタテインメント	'95年11月22日発売予定	VICL-15050	1500円(税込)
	「怪盗セイント・テール」オリジナル・サウンドトラック	ポリグラム	'95年11月25日発売予定	POCX-1013	2500円(税込)
	「魔法騎士レイアース」クリスマスソング	ポリグラム	'95年12月1日発売予定	PODX-1005	1000円(税込)
	アイドル伝説/ウィンビー	キングレコード	'95年12月1日発売予定	KICA-7679	2500円(税込)
	國府田マリ子の Radio Canvas　スペシャル	キングレコード	'95年12月6日発売予定	KICA-7680	1500円(税込)
	新世紀エヴァンゲリオン Vol.1	スターチャイルドレコード	'95年12月6日発売予定	KICA-286	3000円(税込)
	「バーチャファイター」　サウンドトラック Vol.1『心象八星』	東芝EMI	'95年12月6日発売予定	TYCY-5460	3000円(税込)
	天地無用/ラジオ幕の内弁当　和風	パイオニアLDC	'95年12月8日発売予定	PICA-1078	2500円(税込)
	琴ちゃわんのいつも一生懸命♡CD スペシャル　KOTOCHAWANDERLAND	パイオニアLDC	'95年12月8日発売予定	PICA-1079	3000円(税込)
ビデオ	HUMMING BIRD FINAL CONCERT	東芝EMI	'95年11月8日発売	TYVY-3007	4900円(税込)
	THE KING OF FIGHTERS'95 〜最強王座争奪戦〜	サイトロン	'95年11月17日発売予定	PCVP-11767	1500円(税込)
	銀河お嬢様伝説ユナ　Vol.2	キングレコード	'95年11月22日発売予定	KIVA-238	5800円(税込)
	ストリートファイターII V Vol.5	アミューズビデオ	'95年11月24日発売予定	AMS-0065	5974円(税込)
	ストリートファイターII V Vol.6	アミューズビデオ	'95年11月24日発売予定	AMS-0066	5974円(税込)
	逮捕しちゃうぞ　FILE.4「on the road.AGAIN」	講談社・バンダイビジュアル・丸紅	'95年11月25日発売予定	BES-1046	5340円(税別)
	神秘の世界　エルハザード　第六夜	パイオニアLDC	'95年11月25日発売予定	PIVS-1426	5974円(税込)
	アミテージ・ザ・サード　EPISODE4	パイオニアLDC	'95年11月25日発売予定	PIVS-1426	5800円(税込)
	楽勝/ハイパードール　ACT.2	パイオニアLDC	'95年11月25日発売予定	PIVS-1407	6798円(税込)
	天地無用/　TV5	パイオニアLDC	'95年11月25日発売予定	PIVS-1465	5800円(税別)
	アイドル防衛隊　ハミングバード'95　夢の場所へ	東宝	'95年12月1日発売予定	TA-4650S	6000円(税込)
フォトCD	猫のダヤン	グラムス	'95年10月20日発売	GLA-014-PH	3800円(税別)
	パラダイス・松田千奈	グラムス	'95年10月20日発売	KAS-011-PH	3800円(税別)
	夢(むー)・夢(むー)・夢(むー)	グラムス	'95年10月27日発売	PSR-002-PH	3800円(税別)
	ヴィヴァント・高田由美	グラムス	'95年10月27日発売	GLA-015-PH	3800円(税別)
	横山智佐オーストラリア日記　天使がくれた休日	バンダイビジュアル	'95年11月25日発売予定	BCRM-0045	5800円(税別)
ビデオCD	ロボ・コップ　ニュー・バトル	芳友メディアプロデュース	'95年11月10日発売予定	HOVC-00040	5800円(税別)

新規参入

さまざまなメーカーが名乗りを上げるサターン。気になる会社の素顔に迫る

サードパーティ訪問

NEW CHALLENGER'S PROFILE & PROJECT

第9回

オープンブック株式会社

OPenBooK CO., LTD.

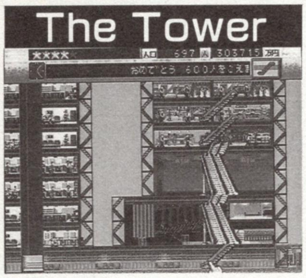
わからないことを開いていく そんな原点から『Tower』へ

今月で連載9回目を迎えるこのコーナーでは、今までTVゲーム機用のソフト販売を手掛けていなかった会社、つまり「新規参入」というフレーズをかなり強調した形で取材を続けている。連載当初のサターンラインナップは、まだまだセガ1社のタイトルばかりが大勢を占めており、サードパーティ製のソフトは軌道に乗りきれていない、という状況だった。しかし、今やサターンのソフトは百花繚乱、発売する会社もバラエティに富んだ顔触れとなっている。まだまだ増える「新規参入」サードパーティ、どんどん紹介するぞ。

ということで、今月はパソコン用ゲームの『Ｔｏｗｅｒ』で知られるオープンブックを訪問した。同社オフィスは、幕張メッセを核として目ざましい発展を続けている千葉県・海浜幕張の駅前にある。雑誌向けの広報などを担当している高野氏にいろいろと伺った。

電子出版が主力

今回、サターンで発売される予定の高層ビルシミュレーション『Ｔｈｅ Ｔｏｗｅｒ』。元々はパソコン用のソフトで、海外では『Ｓｉｍ Ｔｏｗｅｒ』（あの『シム』シリーズの１作という形で販売されているのだ）という名で大ヒットとなった『Ｔｏｗｅｒ』のパワーアップ移植版だ。さて、この作品を作り出したオープンブックとは、いったいどのような会社なのだろうか？



⬆いろいろパワーアップしている。12月上旬、6800円（税別）で発売予定

「うちの中心となる業務は、電子出版です。気にはなっているけれども、いざ言おうとするとなかなか正確に答えられないものってありますよね。そういったものに対し、パソコンメディアを通じてわかりやすく伝えるというコンセプトがあります。社名もそのものズバリ、本を開くという意味ですよね」

「具体的な電子出版物の内容ですが、Macintosh用や、Windowsでも使用できるハイブリッド版などの、CD-ROMを使ったものです。『アラン・ケイ〜CD-ROM PACK〜』、『Moments Of Truth』、『マッキントッシュ伝説』、『劇場としてのマッキントッシュ』といったラインナップが発売中です」

「『Tower』に関しましても、出発点は一緒なんですよ。ゲームデザイナーがエレベータを待っていたとき、近い方のエレベータが来なくて、遠い方が先に来たということがありまして、これはどういうことだろうと。それからエレベータの運行アルゴリズムというのを考え始めて、最終的には『Tower』という形になった」

快適なビルを作る

「ユーザーが建てたビルには、いろいろな人が住みつきます。ビルを高層化するためには、住人のビル内での生活を快適にして、ビルに対する評価を上げさせなくてはならない。そのポイントとなるのがエレベータ群の運行管理です。ビル内移動に際するストレス軽減がビルへの評価を上げ、さらにビルが高層化し、ビルの最高グレードである『Tower』をめざすことにつながります」

経営企画室 高野 泰司

現在開発も佳境に突入しているサターン版は、タイトルに「The」がつくなど、単なるパソコン版の移植ではないとのことだが…？

「基本的にはパソコン版をバージョンアップしたもの、という位置づけですね。まず、ビルを建てるエリアが4種類の中から選択できるようになったこと。それぞれの住人に特徴があり、ビル内に設置するテナントもプレイヤーが選択できるようになったので、状況に合わせたビル創りが求められます。また、2つのビルを並べて渡り廊下などを通した「ツインタワー」というのも新要素です。渡り廊下にも人の出入りが生じるため、エレベータ運行管理も一筋縄にはいきませんよ。あと、CD-ROMということで、イベント関連のムービーもたくさん入ってます」

次なるステップは

より充実した内容が詰め込まれたサターン版となりそうだが、パソコンも含めての今後のソフトウェア展開は、どうなるのだろうか？

「やはり、ネットワークは強く意識しています。対戦型みたいな形にもっていけないかなど、考えていますよ。実は、サターン版にある「ツインタワー」という要素は、対戦というシチュエーションの基礎研究でもあるんですね。そういった要素に限らず、時代の先端を取り入れた形で『Tower』のネクストバージョンを展開していきたいと思います」「それとは別に動いているプロジェクトもあります。まだまだ発表できる段階ではないのですが、ビジュアル関連のプログラムなど、実作業にもすでにとりかかっていますよ」

「サターンに関してですが、『The Tower』以外には、今のところ具体的にお話できるようなことはありません。ただ、個人的にはサターンでもネットワーク対戦ものをもってこれれば、とは思いますけどね。最近はサターンでのネットワーク関連の動きも活発ですし…」

インタビューを終えた取材スタッフは、高野氏のお誘いで同社がテナントとして入っているビルの1階に向かった。ここにはオープンしたばかりインターネットカフェがあり、オープンブックも協賛企業として関連をもっているということ。店内にディスプレイされたオブジェには、「Tower」のロゴなども配されている。今後のネットワーク関連への事業展開に向けての情報収集という一面もあるのかもしれない。

⬆ここが、そのインターネットカフェ。レーシングカーのオブジェもイカス

©OPenBook

SATURN FAN 12月号 とじ込み付録

SEGA AM FAN

巻末 特製オリジナルCDジャケット付き!

AM2研

サターン 発売日決定! バーチャファイター2……P76

サターン バーチャコップ……P82

アーケード ファイティングバイパーズ……P86

アーケード バーチャコップ2……P90

『VF3』が見える? 鈴木部長を直撃……P92

AM2研トピックス……P93

バーチャコロシアム出張版……P94

肉迫! BIG3!

超豪華 読者プレゼントもある!

AM1研

アーケード スカイターゲット……P98

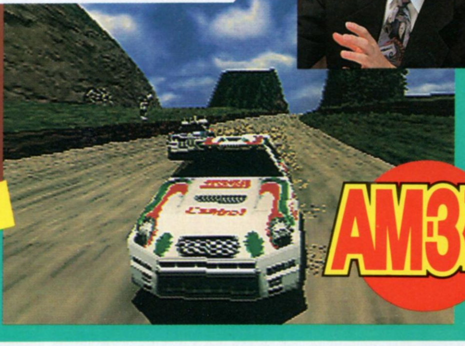
アーケード 2度あることはサンドアール……P100

アーケード インディ500……P101

1研の未来を語る! 中川部長インタビュー……P102

ゴールデンアックス・ザ・デュエル資料館・P104

AM3研



サターン 今年最後のビッグタイトル! セガラリー・チャンピオンシップ……P105

サターン ぱくぱくアニマル……P111

アーケード 電脳戦機バーチャロン…P113

アーケード ファンキーヘッドボクサーズ……P119

アーケード マンクスTT……P120

要チェック! 小口部長インタビュー……P122

AM2研

ノリにノってる開発チーム 年内は大作タイトルが目白押し!!

アーケードシーンを席巻した『バーチャ』シリーズを世に送り出して以来、セガの顔、または名物的な存在となった開発部。本来、コンシューマソフトの開発には“CS”を冠するチームが当たるが、不可能と思われたサターン版『バーチャファイター』を実現すべく“AM”2研が開発に着手、驚異的な技術力で完成させた。以来、その勢いはまるで衰えることを知らず、次いで『デイトナUSA』『バーチャコップ』、そしてついには『バーチャファイター2』の移植さえも成し遂げたのだ。

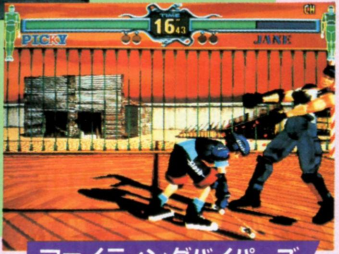
AM2研(AM R&D DEPT. #2)プロフィール

- ○設立年月日…'91年11月1日
- ○構成人員…100人以上
- ○代表作…『バーチャレーシング』『デイトナUSA』他
- ○部のモットー…常にプレイヤーサイドに立ったゲーム創り

バーチャファイター2

バーチャコップ2

バーチャコップ



ファイティングバイパーズ

1995年12月1日 ついに彼らと戦える!

Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

年内だ、いやいや年明けだと騒がれていた発売日がついに決定! なんと大方の予想を裏切る、速い速い驚天動地の12月1日!! もう1ヵ月もないんですよ、お客さん。

発売日決定!!

セガサターン CD				
	発売予定日	12月1日	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セガ(AM2研)	複数プレイ	2人同時
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%(10月25日現在)

驚愕!!あの2.1を標準装備!! そして銀色のニクイ奴も登場!?

去る10月12日、セガ本社で行われた発表会において、ついにサターン版『バーチャファイター2』の発売日が明かされた。発売日が12月1日だというのにも驚いたが、もっとも驚かせられた事実は、なんとあの『2.1』を標準装備という大胆な仕様だった（詳細は右ページ)。業務用と比べても遜色ないほどのクオリティで移植を成し遂げたという偉業にも満足せず、さらにその上のレベルのゲーム性、プレイ環境を惜しみなくユーザーに与えようという、AM2研のひたむきな姿勢とサービス精神に、まずは素直に感謝したい。

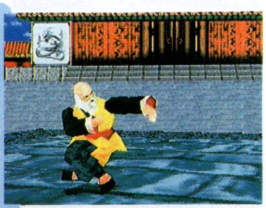
2.1でDURALは使えるのか?

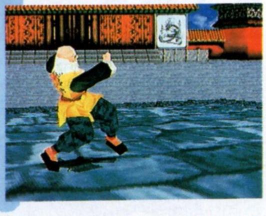
『2.1』といえばやはりデュラル。果たして使えるのか!?

©SEGA

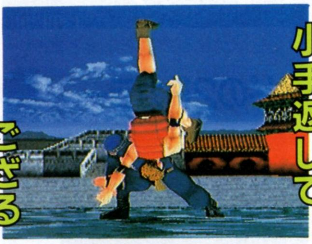
いよいよアドバタイズも完成！ そして2Pカラーバージョンも!?

まさに日進月歩で完成していく『バーチャ2』だが、感覚としては“男子三日会わずば刮目して見よ”の方が近い。「ゲーム本体の開発はすでに細かい調整を残す程度で、開発作業の大半は本体以外の部分に取り掛かっている」との話は聞いていたが、ちょっと気を抜いていたスキに、アドバタイズ画面がここまで見事に（業務用にかなり近いクオリティ）いつのまにやら再現されてしまった。



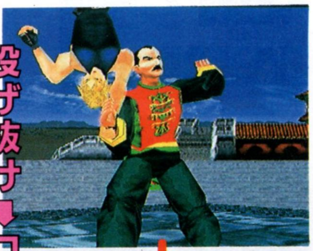


業務用が登場した当初、誰もが感動し、かつなごんだ舜帝の演舞だ



『バーチャ2』からの新技、小手返しはアドバタイズで披露されるぞ

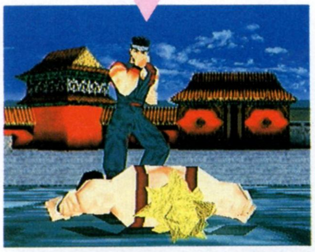
パイの下段崩し技、相手の背後を取り、そこから追い打ちを狙える



サラは新システムの投げ抜けと、得意技のコンボサマーを披露する

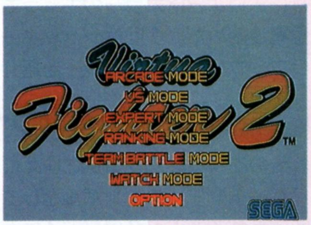
最後はアキラが締めくくる

前作に引き続いて、最後はやっぱりアキラ。新技の進歩里胯からの鉄山靠でアドバタイズ終了



もちろんといおうか、やっぱりといおうか 期待に応えて2.1も搭載!!

今回の情報の目玉は、やはりオプションモードで『バーチャ2』と『2.1』を切り替えて遊べるという仕様の発表だろう。同時に価格も発表されたが、これだけのことをやっているのにわずか6800円、サターン本体の値段（定価）を合わせても41600円である。ちなみに業務用ならこの20倍の値段だ。

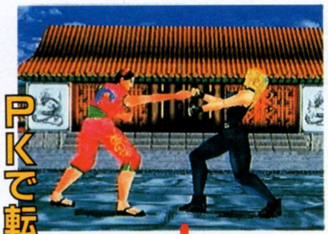


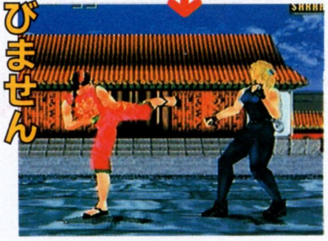
『バーチャ2』と『2.1』の切り替えは、オプションモードで行う

2Pキャラによるアドバタイズは『2.1』の証だ

ところで2.1って何ですか？

すでに知っている読者も多いと思うが、念のために『2.1』の説明をしておこう。『2.1』とは、業務用『バーチャ2』のゲームバランスを調整し、いくつかのバグを解消した、『バーチャ2』の新バージョンだ。おもに各アーケードに新筐体『バーサスシティ』とセットで設置されているが、地域によっては見かける機会は少ない。新しいゲーム性に加え、デュラルが使えるという隠しフューチャーもあるためか、今では従来の『バーチャ2』では完全に満足できなくなり、『2.1』ばかりプレイするプレイヤーも多い。『バーサスシティ』で稼動している場合には、筐体上部のパネルでダメージ値や連勝回数が一目瞭然なのも楽しい。





『2.1』では、PKのコンビネーションでダウンを奪えなくなった

ラウの斜上掌カウンターによる浮きが甘くなったのも特徴のひとつだ

アドバタイズに入っている技はコレだっ！

技は業務用と同じだが、一部、業務用とは違う角度のカメラから見せてくれるものも。順に紹介すると、燕風輪翔、燕旋蹴（パイ）、肩車倒落（ラウ）、コンボサマーソルト（サラ）、トリプルヘッドバット（ジェフリー）、小手返し（カゲ）、採手砲靠（リオン）、裡門頂肘、進歩里胯、鉄山靠（アキラ）。

舜帝の技は演舞で確認できるぞ

※画面は開発中のものです

待望の2Pジャッキー登場!
他の2Pカラーもモリモリ完成中!!

いよいよ2Pカラーのキャラも登場し始めた。今回はジャッキー、ラウ、ウルフの2Pカラーを紹介するが、この本が出ているころにはほとんどのキャラの2Pカラーが完成しているはずだ。

ジャッキー・ブライアントの2Pカラー

そのあまりのカッコ良さゆえに『バーチャ2』のシンボルとして認識されることが多い（とくに女性に）、ジャッキー・ブライアントの2Pカラーが遂に完成!! この勇姿を待ちわびたファンは多い。

テクスチャーパワーで超級ハンサム!!

下段攻撃の要、スラントバックナックル

皮ジャンのファイヤーパターンが超イカス

渾身のビートナックル炸裂!! 最高に爽快な瞬間だ

業務用と比べてもコレもんのデキですよ

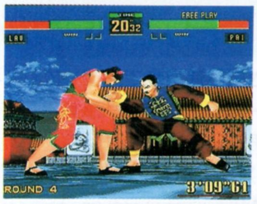
さて、ここでは「いかにジャッキーのデキが素晴らしいか」を証明するために、2枚の写真を用意した。業務用と比べても色あせることのない、サターン版ジャッキー・ブライアント（2P）のクオリティ、そしてカッコ良さをじっくりと堪能してほしい。

こっちがサターン版のジャッキー。かなりイイ感じに仕上がってます

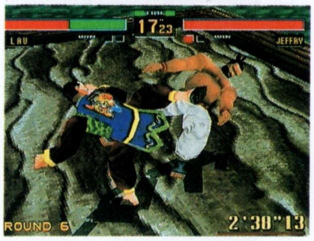
で、こっちが見慣れた業務用ですが、あまり違和感を感じませんね

ラウ・チェンの2Pカラー

根強いファンが多い「虎刺繍」ラウこと2Pラウ。業務用『バーチャ2』では、斜上掌カウンターなどで相手を浮かす力が1Pラウよりも弱いために、勝負に徹するプレイヤーには敬遠されてしまったという悲運のカラーでもある。



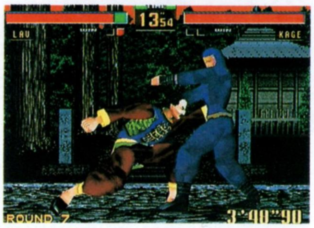
中段攻撃の順歩沖掌で、相手を引き起こす



背中の虎刺繍がカッコイイっす!!

さりげなく細めた片目が渋すぎる、ラウ

簡単なコマンドで、なおかつ投げ抜けされない優れた技、柳車旋転だ

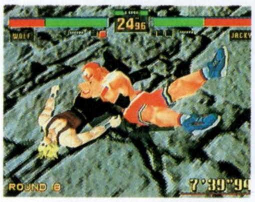


でも浮かせる力はちょっと弱い…

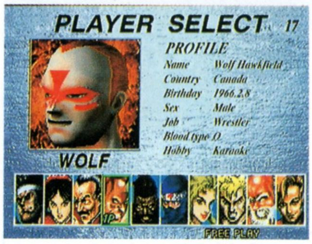
ウルフ・ホークフィールドの2Pカラー

個人的には文句なしにカッコイイと思える2Pウルフ。パンツの"Wolf"の文字は賛否両論まっぷたつだが、それがまたいい。かの有名な強者プレイヤー「ブンブン丸」が好んで使用するのもこのカラーだが、1Pキャラよりどこかが凄い、という事実はない。

パンツに光る"Wolf"のネームがイイ



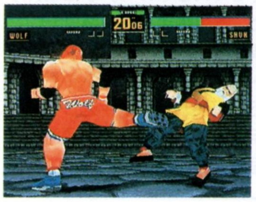
便利な新ダウン攻撃の、エルボードロップ



趣味の「カラオケ」に注目ですか

滅多に当たらない、レベルバックチョップ

リング際で相手をうっちゃるのに便利な、フランケンシュタイナー

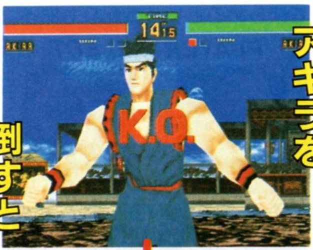


シューズの裏、模様にも注目しましょう

ついにCOMデュラルも登場!!
ドッシリ構えて最終ステージで君を待つ!

ついに本当の姿で登場したCOM（CPU）デュラル。業務用の『バーチャ2』では、このデュラルステージは水の中という設定で、実際のプレイ感覚も見事に水というか水飴というか、慣れないうちは思うように動けないもどかしさがあった。しかし慣れてしまうと、デュラルの攻撃を見てから外門頂肘などの返し技を狙ったり、このステージでしかできない高度かつ特殊な空中コンボ、そしてバグを利用したコンボまで楽しめるという、まさに「ボーナスステージ」として楽しめる側面もあった。

『2.1』からプレイヤーキャラとして使用することも可能になったデュラルだが、サターン版でも使えるのかどうかはまだ不明。しかし、デュラルも含めて『2.1』であることを信じて、その事実を確認できる日（発売日）を待とう。

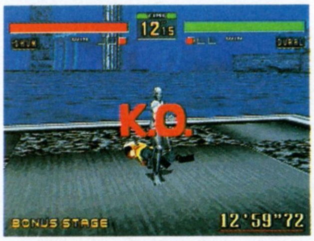


アキラを倒すと

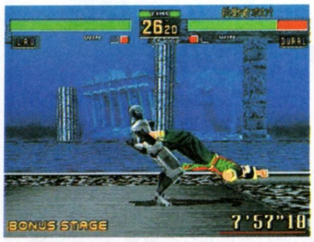
この人だっ!!

ついに出た!! これが『バーチャ2』のデュラルだ

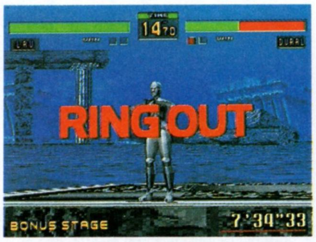
このように投げると、もちろん金属質の擬音が「ガイン」と鳴ります



勝ちポーズその1。見ての通り、アキラの「もっと強いヤツと…」



大技、ジャイアントスイングなんかも楽々とこなすという、超実力派



弧延落も持っているので、リングアウトで勝つのも朝飯前…イヤな奴

その他の細かいところも
お見事!!なまでに再現されてます

ここでは、前号までに紹介したものから、さらに新しく進歩した「ゲーム本体以外の部分」の写真をまとめて紹介しよう。もっとも注目すべきは、より業務用に近づいたキャラ選択画面と、リプレイシーン。カゲの覆面が取れる、といった細かい部分もしっかりと再現されているのが嬉しいところ。

KO画面もこの通り。舜帝の吹っ飛ばされ加減がいい味を出してます

リプレイもばっちり

リプレイは万全。これでスローモーションがあればもうバッチリだ

コンティニュー画面

前回

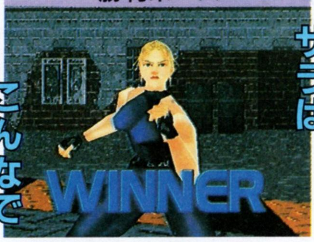
今回

業務用と同様に、カメラがどんどん上に引く演出になりました。拍手

キャラ選択画面

以前に紹介したものより、さらに業務用に近い雰囲気になっている

勝利ポーズ



サラはこんなで

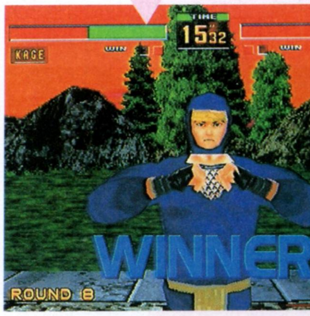
有名な勝ちポーズ。やや小憎らしいあたりも忠実に移植されてますな

ジャッキーはこうです

で、兄貴もこんな感じで問題ナシ

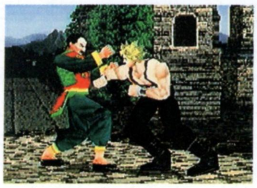
カゲで20連勝すると…

まず、カゲを使って対戦で20連勝を達成する。すると、カゲが頭部にダメージを受けた場合に外れるパーツに加えて、さらに覆面まで取れてしまうようになり、この状態は電源を切るまで続く。これは業務用にあった隠しフューチャーだが、サターン版でもこの通り、覆面が取れるようになり、見事に再現された



プレイモードはなんと6種類!! どれもアツく楽しめるモードなのだ

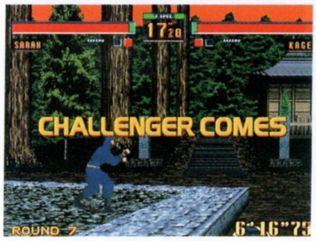
業務用にあったモードからオリジナルモードまで、サターン版に搭載されたのは6種類もの多彩なプレイモード。どれも長く楽しませてくれそうなものばかりだが、なかでもウォッチモードには注目。



ずらりと並んだ6種類のプレイモード

アーケードモード

CPUのキャラを相手に戦い、デュラルまでたどり着けばエンディングとなる、つまり業務用と同じ感覚のモードだ。もちろん、途中から他のプレイヤーが乱入して、対戦を始めることもできる。CPUは弱すぎず強すぎず、初心者から中級者が基本をマスターし、腕を磨くのに適当なモードだ。



当然、1Pでプレイしている間でも、こんな感じで気軽に乱入できる

VSモード

とにかく対戦をやりたい!! CPUなんか出てこなくてイイから、もう日が暮れるころから夜が明けるまで対戦に漬かりたい、いわゆるバーチャジャンキーの向きにオススメのモード。サターン版『バーチャファイター』の簡易キャラセレクトのように、手軽に使用キャラを変更できる仕様に期待。

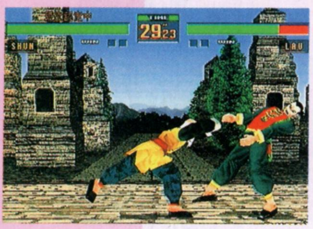
毎日戦う!! 朝から晩まで対戦にハマる!! そんなイイ感じの人向き

ランキングモード

いわゆる段位認定モード。業務用『バーチャ2』でも高い人気を博したモードなので、最初からこれが用意されているのは嬉しい。規定技や名人獲得の条件が業務用と同じものかどうかはまだ不明。中級、上級者の腕試しにはもってこいの、1Pで楽しむモードだ。

15段獲得も可能か?

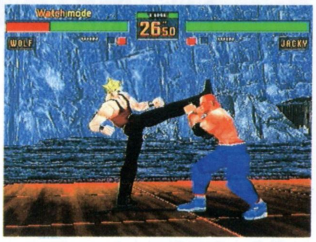
名人獲得の条件はまだ不明だ(結果画面の写真は業務用のもの)



プレイ中は左上にこの表示が出る

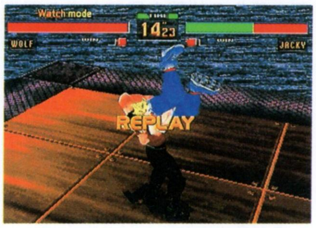
ウォッチモード

サターン版だけのオリジナルモード。任意のCPUキャラを選んで、CPU同士の試合を観戦するというモードで、初心者が技の使い道を研究するのに適している。また、キャラ選択時に放っておくと、CPUが勝手にキャラを選んでスタートするので、BGVとして楽しめるという気配りもある。



技の研究に、BGVに、笑いのタネに、工夫次第で楽しみかたは豊富

好きなキャラを選んで、CPU同士で対戦させることができるのだ

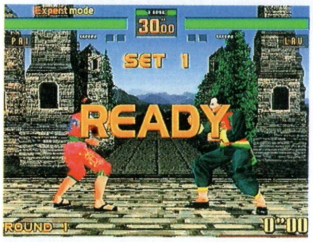


ちゃんとリプレイもある。ここでスローモーションは可能なのか?

エキスパートモード

業務用では隠しモードだったが、サターン版では標準装備。プレイヤーの動きのクセをCPUがどんどん覚えて、実戦でそれを繰り出してくるという擬似対戦モードだ。なお、業務用とはクセの覚えかたが違うので、うまくCPUを育ててやると、とんでもなく強いキャラに成長させることも可能。

気を取り直してコンティニューするも、いきなりエクセレント負け



エキスパートラウと、初心者パイの壮絶バトル。では始めますか

1人目のラウだというのに、大技・転身巴咽掌が炸裂。こりゃ痛い

ウォッチモードはユーザーの意見を参考にして作られたのだ

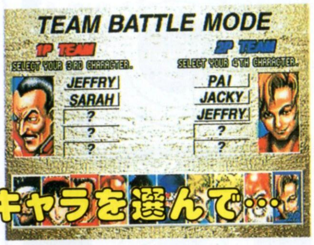
ウォッチモードはユーザーからのさまざまな要望、コンピュータ同士の対戦が見たい、技の研究がしたい、BGVのように眺めていられるモードが欲しい…に応えるために作られた。前号の記事で、サターン版『バーチャ2』の開発チーフをしている鈴安氏が読者の意見ハガキに目を通すというひとコマがあったが、そんなハガキへの返事が、このウォッチモードというわけだ。AM2研の、セガの、ユーザーに対する真摯な対応に感謝と拍手を惜しみなく贈ろう。

チームバトルモード

これもサターン版オリジナルのモード。5人のキャラを選んで、人間対CPU、人間同士の対戦、CPU同士の対戦で、チーム方式で戦うことができる。また、試合終了時のライフ回復の有無を設定することによって、前の試合で残った体力のままで次の試合に臨ませる、というシビアなルールも可能。大勢の友達で遊ぶと楽しいぞ。

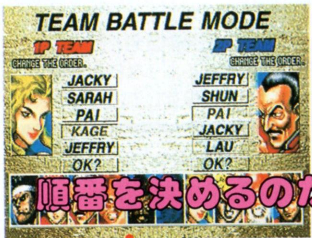
ウォッチモードのように、CPU同士のチームバトルも楽しめるのだ

次の試合の前に、失ったライフを回復させるかどうかも設定できる

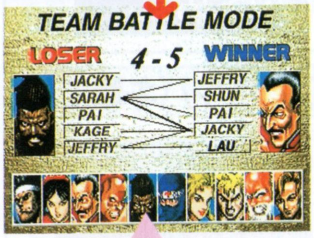


そしてチームメンバーを決める。もちろん同キャラ対決だって可能

最後に試合に出す順を決める。相手のオーダーに応じて決めてもいい



すべての設定を終わらせたら、あとは全力で戦うのみ!! どうせやるなら先鋒のキャラで5人抜きだっ!!



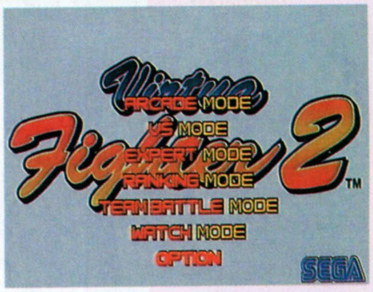
勝敗結果 勝敗の結果はこんな感じで表示される。途中経過もこの画面で一目瞭然なのだ

体力回復なし!!

ライフ回復なしだと、試合が始まった瞬間からライフはこんな感じに

オプションモードは現在制作中! キー設定、体力設定も思いのまま

最後に紹介するのはプレイモードではなく、オプションモード。オプションでは『2.1』への切り替え、バックアップへの保存(エキスパートモードの学習結果なども保存可能)、ボタン配置の設定(ついにP+Kボタンも搭載)、ライフ値の設定(ライフ無限も可能で、技の練習、リングアウト勝負などが楽しめる)、などの機能が搭載されることになっている。



オプションモードの詳細は、より充実させるためにまだまだ検討中だ

ついに発売日が12月1日に決定!! サターン版の生みの親に聞く『VF2』の最終的な姿は!?

AM2研 岡安啓司

サターン版『バーチャファイター2』開発チームのチーフ

――まず、発売日が決まったということで…。

岡安 発売日は…正直もめましたけど。年末だと思っていましたし、作っていた人間も全員、そう思っていましたから(笑)。

――もうメドはついたんですか?

岡安 そうですね、今はネームエントリーとか、本体以外のところに着手していますが、調整自体はギリギリまでやります。キャラにしても、とりあえずは完成なんですが、だからといって「アキラはもうこれ以上は直しません」というわけではなく、やはり気になるところがあればギリギリまで直します。例えばジェフリーなんかはかなりデキがいいんですが、それでも気になるところが出てくれば直しますしね。

――やはり、キャラクタの大きさは業務用とまったく同じというわけにはいきませんよね?

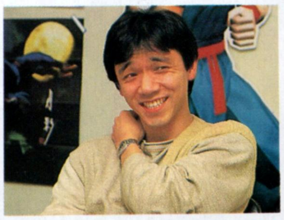
岡安 そうですね。それによって当たり判定なんかも変わってきちゃうんで、その調整も大変なんです。つながらないコンボとか出てきますから。

――すると技が出るまでのフレーム数とかも?

岡安 いや、フレーム数に関してはほとんど業務用そのままなんですが、やはりハードの違い、プログラムの違いでいろいろ変わってきちゃうんで、そのあたりを調整しているものもあります。

――しかし、ここにきて急ピッチで開発が進んでいますね。

岡安 そうですね、サターンというハードのスペックを把握できていなかったのもありますが、去年は泣きながらやっていましたからね(笑)。今年はメンバー全員が、いいモノを創っているという自信がありますからね。非常にいいムードで、今は本当に順調です。完成度に期待していてください。



「去年よりは楽だった」と笑う岡安さん。本当にお疲れ様でした

AM2研

遂にマスター版アップ!!
これがサターンの「V・C」だっ!!

ついにマスター版アップ!! そして『バーチャガン』も完成!! ゲーセンの環境をご家庭に提供する、サターン版『バーチャコップ』は凄いぜ

バーチャコップ

セガサターン CD				
	発売予定日	11月24日	ジャンル	シューティング
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セガ(AM2研)	複数プレイ	2人同時
	予定価格	7800円(税別・銃同梱)	その他の機能	セガサターン・バーチャガン対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

完成品の「バーチャガン」入手! これさえあれば臨場感最高!!

『バーチャコップ』はコントロールパッドやマウスでも遊べるようになっているが、正しく『バーチャコップ』のゲーム性を楽しむには、やはり「バーチャガン」が欲しい。これがあるだけで、もう臨場感や興奮度、そしてゲーム性がまるで違う。コイツは買いだ!!

STEP 1 まず照準を調整するべし

「バーチャガン」で気持ちよくプレイするためには、まず照準の調整が不可欠だ。オプションモードの「GUN ADJUST」でとりあえず照準の調整をしたら、標的の中心、9~5の数字などを正確に狙い撃てるかどうかを確認しよう。3発中2発、狙い通りの場所に当たるようなら大丈夫。あとは設定を保存しておけばOKだ。

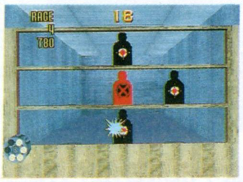
◆またやり直す。ガンを水平にした状態で中心を狙うのがコツだ

◆標的の中心を狙って撃てばいい

◆標的の数字を狙って試し撃ち

STEP 2 トレーニングステージで確認

照準の調整が終わったら、実際にプレイした場合の感覚をつかむために、トレーニングモードで試し撃ちだ。そこで満足のいく結果が出なかった場合には、再び「GUN ADJUST」で調整。それでもだめな場合は、オプションで弾の当たりやすさを調節しよう。



◆トレーニングステージで調整の確認

◆少々狙いが甘くても当たるように調整

STEP 3 調整完了! バキバキ撃て!!

照準を満足のいく状態に設定できたら、あとは実際に撃ちまくるだけだ。芸術的なまでに調整された「バーチャガン」でプレイすると、遠くの標的に当てる快感、正確な射撃の快感を余すところなく味わえて、気分は爽快そのものだ。

◆狙い撃ちは快感!!

©SEGA

サターン版ならではのオリジナル！トレーニングモードがアツイぜ!!

トレーニングモードは、業務用にはなかった、サターン版のオリジナルだ。要するに射撃の腕を磨くための練習用モードというわけだが、たかが練習、とはあなどれない熱さと面白さがあるのだ。

◎2種類のステージを選んで遊べるぞ

エクササイズ

8種類のステージを順にクリアしていき、すべてをクリア、もしくは途中でゲームオーバーになると、その回の内容に応じた評価が表示される。ランクは7が最高だが、そこまでの道のりは険しいぞ。

◎ステージの最初にクリア条件を確認だ

◎最高ランクは7で、最低はもちろん1だ

ガンとパッドを使い分けると便利

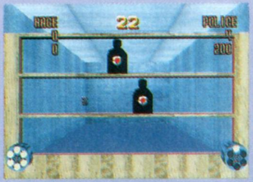
ステージに応じてガンとパッドを使い分けると、格段に楽になる。ただし、本当の意味での練習にはならないのだ

バーサスプレイ

プレイヤー対CPU、もしくはプレイヤー同士で対戦するモード。CPU戦では、ゲーム中のボスと射撃の腕を競えるのが楽しい。また、プレイヤーがCPUと戦っている間に、他のプレイヤーが乱入するのも可能。

VS. CPU

ゲーム中に登場するキャラクタと射撃の腕を競う。後半になると、CPUならではの超反応速度を見せ、鬼のように強くなるのが微笑ましい。



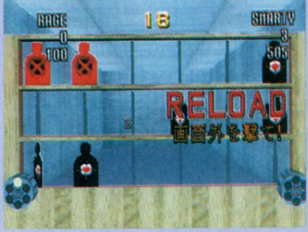
◎ゲーム中の登場キャラと戦えるのだ

◎社長あたりになるとかなり手強い。スマーティなんかほとんど鬼です

MAN VS. MAN

お友達と射撃の腕を競えるプレイモード。『バーチャガン』同士での勝負が望ましいが、片方はマウス、という感じのハンデ戦も面白い。

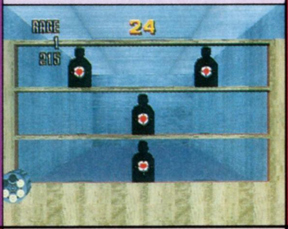
◎こんな感じで、乱入することも可能



◎片方はガンで、片方はマウス、というハンディキャップマッチもいい

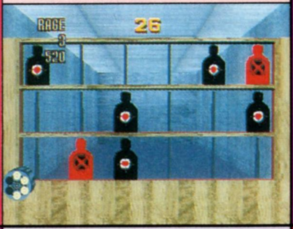
トレーニング1

起き上がる標的を撃つだけという、もっとも基本的かつ簡単なステージ。慣れてきたら命中率を上げていこう。



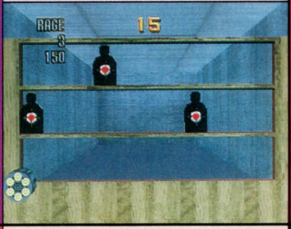
トレーニング2

標的が起き上がりタイプから半回転するタイプに。ステージ1との違いはたったそれだけだが、意外に難しいぞ。



トレーニング3

標的が左右から現れ、反対側の端へと消えていく。当て方のコツさえつかめれば、クリアしてしまうのは簡単だ。

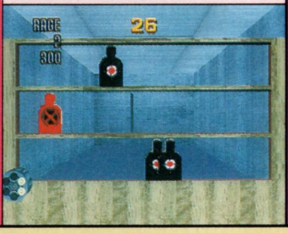


トレーニング4

クリア条件を満たすには小さな標的を撃つ必要もあるので、正確な射撃ができなければクリアは難しい。

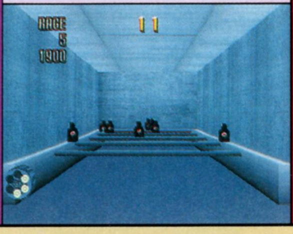
トレーニング5

ステージ1～ステージ3が混ざったようなタイプ。命中率を75%以上に保たなければならないのが難しいところ。



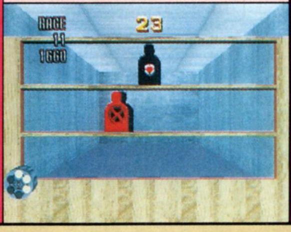
トレーニング6

破壊する標的のノルマは15個ですむが、6000点（ポイント）以上を稼がなければならないのがやっかいだ。



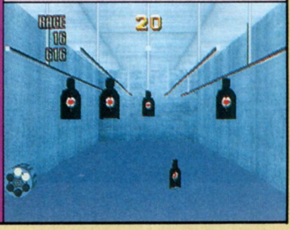
トレーニング7

ステージ5と同じタイプで、クリア条件もそれほど厳しくはない。ここまでクリアしてきた腕前なら楽勝かも。



トレーニング8

ひとたび慣れてしまえば簡単だが、素早く正確な射撃が要求される、意外にテクニカルなステージだ。



1人でやるより2人で楽しく！ アーケードモードはイッキに遊べ!!

1人でストイックに遊ぶのも面白いけど、アーケードモードの華は、なんと言っても2人同時プレイにあり／　2人でプレイすると、いきなり敵の数が増え、それによって画面は大幅にハデになり、プレイしている方にもついつい力がこもって、絶対に面白いのだ//

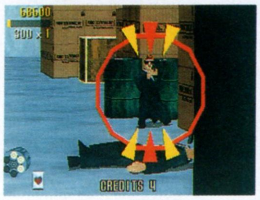
1人プレイの場合、敵の数はこれだけ

2人プレイだと、露骨に敵が多いのだ

BEGINNER STAGE
武器闇取り引きを阻止せよ

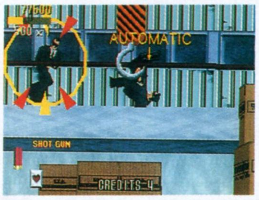
中盤までは敵の出現パターンもそれほど複雑ではないので、何回かプレイしているうちにパターンを覚えてしまえる。オートマティックさえ取れれば、クリアは簡単だ。

序盤のうちはジャスティスショットを狙え



パターンを覚えて、順序よく攻撃していけ

アイテムが出たら、素早く取って戦力強化



オートマティックがあればあとは楽勝だ

STAGE BOSS ▶ KONG

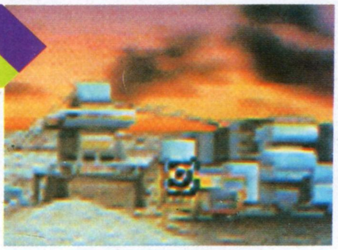
ロケットランチャーのような武器でガンガン攻撃してくるが、飛んでくる弾を撃ち落とすのは簡単。弾を撃ち落とすのに専念しながら、スキを見てボスを撃つ。最後の早撃ち勝負は落ち着いていれば楽勝。

追い詰められると降参のように見せかける

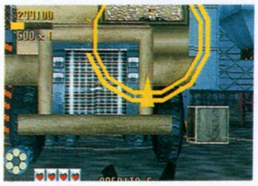
降参のフリをして撃ってくる。狙いをきっちり定めて、とどめを刺せ

飛んでくる弾を撃ち落とすのに専念。スキを見てボス本体を攻撃せよ

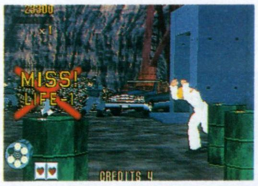
MEDIUM STAGE
地下兵器庫を壊滅せよ



序盤から敵の数は多いが、難所としては中盤の工事用機械が襲いかかってくるシーンと、終盤で無尽蔵に出てくる敵に尽きる。パターンを覚えるまでは苦労の連続。



工事用機械は運転手を撃てば停止する



敵も多いが、一般人も多いので要注意

STAGE BOSS ▶ KING

ボス自体の攻撃はたいしたことはないが、ボスが後退している間に出現するザコが意外に強敵。落ち着いて確実に対処していこう。

火炎放射器からの攻撃は撃ち落とせる

ザコが意外に手強い。攻撃してくる順番をよく見て、冷静に対処せよ

EXPERT STAGE
敵本拠地に潜入せよ

とにかくハードな展開の連続で、敵の出現パターンを覚えていなければツライところがいくつもある。余計なものは無視して、出てくる敵を確実に、片っ端から撃て。

一般人を盾にしての攻撃!!　卑劣な!!

とにかく敵が多い。順序よく倒していけ

STAGE BOSS ▶ SHATYO

ボスのわりにそれほど強くないボス、それが社長だ。飛んでくるミサイル系の弾をひたすら撃ち落として、とにかく攻撃しているうちになんとなく勝てる。頑張れ//

社長の武器は巨大なマシン。強そう…

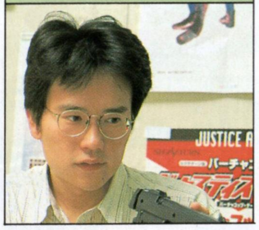
と思いきや意外に弱い。サイトが出たら、その部分を一気に撃て

サターン版 バーチャコップ
業務用 バーチャコップ2
開発者インタビュー

業務用の『2』が稼働し、続いてサターン版の第1作目が発売と、まさに『VC』ラッシュの2研開発陣へ直撃取材！　ちなみに『2』の続報はP90から。

サターン版ならではの楽しみ方とは…？

AM2研
磯野 貴志



○つい2、3日前に開発を終えたばかりという状態での取材だった

――ほんの2、3日前に開発を終えたばかりということですが、ホッとした、という感じですか？

磯野　いや、しばらくはユーザーの方の反応を待つために緊張しているんじゃないですか。やるだけのことはやりましたけど。

――サターン版オリジナルの「トレーニングモード」は、どういう経緯で入れることに？

磯野　これは最後までなかなかまとまらずに苦労した部分なんですが。ユーザーの方からの要望もあって、開発当初から「入れよう」という声はあったんですが具体的な形にならなくて。

――他にユーザーの意見を反映したものはありますか？

磯野　隠し要素のいくつかはユーザーの方からの要望に応えたものなんですが、これはプレイしてのお楽しみ。でも隠し要素の中には「コイツは絶対見つからないぞ」というものもありますが…。

――「バーチャガン」が軽いんで（約320g）ビックリしました。

磯野　見た目通りに「重くしてくれ」という要望もあったんですが長時間プレイには耐え得ないと思いまして。それから銃口を画面に思いっきり近づけて撃つ人がいると思いますが、これって確かに当たりやすいんですけど、リロードが大変なんですよね。

――マウスやパッドにも対応というのが面白いですね。

磯野　多少実験的な意味合いもありましたが、対応させること自体は難しくなかったし、結構面白かったので入れてみました。ユーザーの皆さんに試してもらいたいのですが、トレーニングモードのVSプレイなどで銃VSマウスの異種格闘技戦みたいなことをすると楽しいんじゃないかな。マウスの方が有利というシチュエーションもありますし。遠くの敵を狙うのはマウスが適しているんですよ。

――では、パッドの方は？

磯野　残念ながら相当キツイですね。でもアップ直前になって、操作性の面で変更がありまして。今まではカーソルの移動が遅いか速いかしかなかったけど、移動し続けていると徐々に速くなるというふうにしたんですよ。これだけで操作性は大分改善されました。

サターン版『バーチャコップ』

○パッドをつないでいれば、操作説明時に銃の代わりにこんな表示が

『バーチャコップ2』移植の可能性は？

AM2研
廣吉 明人

○サターン版への移植には難色を示したものの、要望が増えれば…

――今回の『2』の開発にあたって、なにかユーザーからの意見を反映させた部分はありますか？

廣吉　ユーザーからは「もっとストーリー性をもたせてくれ」、開発陣からは「もっと映画的な雰囲気を」という声があったので、それに応え、前回より多く主人公たちの登場シーンを設けました。

――主人公たちの登場シーンといえば、2人プレイの時、どのステージから始めるかによってキャラが変わりますよね。

廣吉　特に上級ステージから始める場合は、前作の男性2人になりますが、最難関ステージはやはり女性ではキツイだろうと。それにいきなり上級ステージから始めるような人は前作をやりこんだ人だろうということで、おなじみの2人にしてるんですよ。

――主人公といえば、新キャラを加えましたよね。ステージクリア時の投げキッスがいいですね。

廣吉　前作は男2人のムサい警官だったので、女性キャラを入れて華を添えてみました。投げキッスは私も関知してなくて、いつの間にか入れられてました（笑）。

――今回の特徴は乗り物に乗ってのアクションですね。

廣吉　前作みたいな徒歩より、乗り物に乗ったほうがスピード感は段違い。他に「先の見えない緊張感」という効果も生みました。徒歩だとどうしてもこれからの舞台などが見えてしまう。それが高速移動する乗り物に乗ることによって、先に何が待ち受けているかわからない、というスリルがある。また、前作以上に急激な場面展開も可能になりましたしね。

――サターン版への移植は？

廣吉　現段階では難しいと言わざるをえません。前作さえサターンに移植できたのは奇跡的といえる程でしたから。前作は「モデル2」というハイスペックの基盤を用いて、その性能限界にちょっと余力を残していた、という感じでしたが、『2』はこの限界ギリギリまで使っての開発でしたから。やはり「アーケードゲームはアーケード版でしかできない」、つまり、これを移植するには同等のスペックをもったハードでないとできない、というつもりですから。

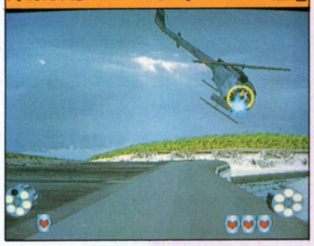
――今回も隠しアイテムなどがありますが、発見のコツは？

廣吉　撃ったら壊れそうだな、というものを、撃って壊して手に入れる、という感じです。あまりひねった配置はしてないつもりですが、取るタイミングがシビアなものも、なかにはあります。

――読者の方へ、優秀な警官になるためのアドバイスがありましたらお願いしたいのですが。

廣吉　『バーチャコップ』シリーズには「連射する快感」というものがありますが、最終的に高い評価を受けるには、とにかくムダ弾は撃たない。そして腕を伸ばし続けているのがツライせいか、腰溜めで撃ってる方を多く見かけますが、命中率を考えたら、やはり腕を真っ直ぐに。そしてむやみに人質は撃たない。人質を撃つだけでランクがひどく下がってしまいますから。そして余裕があればジャスティスショットを狙いましょう。

業務用『バーチャコップ2』



○スリルとスピードの列車上のシーン。スケールと緊張感が倍増した

空中に飛ばして華麗にコンボを決めろ！

アーケード

ファイティングバイパーズ

AM2研が送り出す、新たな格闘ゲーム、それがこの『ファイティングバイパーズ（以下バイパーズ）』。ポリゴンを駆使した立体感あるグラフィック、そして、1レバー3ボタンとシンプルな操作。ここまでは『VF』シリーズと共通した部分だが、『バイパーズ』の特徴は他にもある。キャラクタはそれぞれアーマーを装着し、それを破壊されると、ダメージは倍！また、リングは壁によって囲まれ、相手をたたきつけることもできる。稼動開始は11月上旬の予定だ。

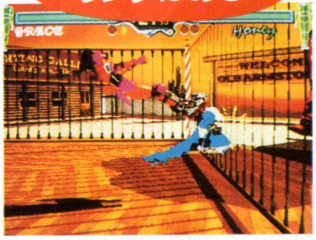
簡単なコマンドでコンビネーションが使える

⇧『VF』と同様、簡単な操作でコンビネーション技が出せるようになっている。初心者も安心だ

アーマーを装備

⇧キャラクターがアーマーを装備。これを壊されるとダメージは倍増

リングがある



⇧四方を壁に囲まれたリング。壁を使って新たな連携技が生まれるか？

Interview
開発者直撃

「バーチャ」とは違う 新しい対戦格闘ゲームのカタチ

――現在の開発進行状況を教えてください。

片岡　グラフィックはほぼ完成していまして、今CPU、対戦のバランス調整をしているところです。

――AMショーのバージョンと変わった部分はありますか？

片岡　ステージが7つから9つに増えました。全部のステージはアームストンシティという街のどこかにあるという設定なんです。世界各地をまたいでというわけではないんです。

――そのあたりが『VF』と異なる点ですか？

片岡　まず、プレイヤーとキャラクタをほぼ等身大的な存在にしたかったんです。『VF』の硬派な世界もカッコイイですけど、それに縛られたくなかった。

――なるほど。それであのキャラクタたちが生まれた？

片岡　ケンカをイメージして、キャラクタを作っていきました。『VF』はどちらかというとスポーツの要素が大きい。こちらはなんでもありのケンカですから、ギターを背負わせたり、スケボーを持ったりね（笑）。

――全員すんなり決まったのですか？

片岡　いや、かなり試行錯誤しましたね。グレース、ジェーンなどはすぐでしたが、気がついたら"濃い"キャラばかりだったので、トキオを入れてみたんです。個人的には彼が主人公だと言い続けてるんですが（笑）。

――ハニーはいつ？

片岡　ハニーは開発当初から、かわいい女の子を1人入れようと決めてまして、デザイナーの人に「任せた！」といって作ってもらいました。ほかのキャラはあーでもないこーでもないと注文をつけたのですが、ハニーだけはノータッチ。でも、いいですよね彼女は（笑）。

――アーマーがはがれるとすごい格好になりませんか？

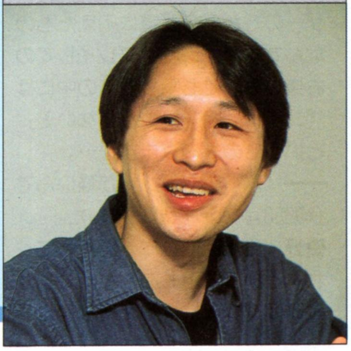
片岡　あれでも露出を抑えた方なんです。最初の方はもっとスゴかったですよ（笑）。

――…そうなんですか。アーマーを着せるというアイデアは最初から？

片岡　そうですね。『VF』とは違う路線の格闘ゲームをということで鈴木部長にもアイデアを出してもらいまして、そのなかにアーマーもあったんですよ。ほかにも、リングに壁を設けることで、逃げずに前に進んで闘ってもらいたいという考えで今のカタチになったんです。だから、『VF』との駆け引きのおもしろさに加えて、攻めまくって相手をたたきのめすという壮快感を重視して作っています。読者の方にも、バリバリ攻める楽しさをぜひ味わっていただきたいですね。

――ありがとうございました。

「ファイティングバイパーズ」開発チーフ
AM2研　片岡　洋

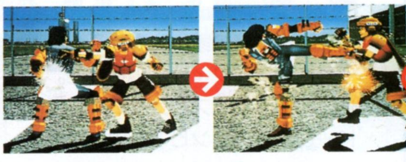


©SEGA　※画面は開発中のものです。

『バイパーズ』の新システムをチェックする

システムチェック1 ガード攻撃 ⇦＋Ⓟ or ⇦＋Ⓚ

相手の攻撃を受け止め、間髪入れずに反撃することができる。ただし、相手の攻撃タイミングを読んで使わないと、空振りで致命的ともいえるスキを生む。アーマーの耐久値限界時にヒットさせると、アーマーを壊せる。



⬆ガードポーズから一気に反撃。振りの大きな技を迎撃するのに適している

⬆ヒットすると相手は大きく吹き飛んでしまうのだ

システムチェック2 近距離攻撃 敵の近くでⓅ＋Ⓖ

壁との距離で攻撃が変化

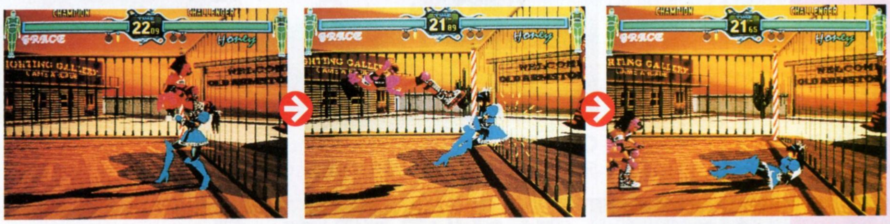
このゲームでは、キャラと壁の間の距離を常にチェックしており、『VF』でいうところの投げ技も、壁との距離によって技が変化するシステムになっている。壁に近ければ相手を壁にぶつけるような技が、遠ければ相手を放り投げるような技になる。

壁を背にして闘うと、相手の攻撃を回避することが難しい。そのため、なるべく壁に近づかずに闘うというのがこのゲームでの基本的な戦略となる。この近距離攻撃も、それを頭に入れながら使っていくといいだろう。

壁から離れていると

⬆相手を壁に向かって放り投げるような投げ技になる。追い詰めろ！

壁の近くでは



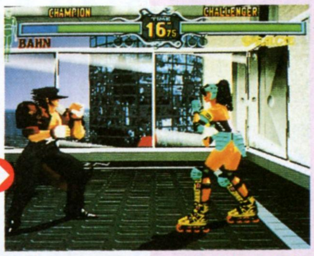
⬆相手を壁に押しつけるような投げになる。起き上がりを攻めろ！

システムチェック3 受け身 空中でⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ

打撃技に対応

攻撃を食らって高く舞い上がってしまうと、そのあとの連携技で手痛いダメージを受けてしまう。そこで、空中で受け身を取ることができるのだ。受け身を取れば、着地は安定した姿勢でできるので、そのあとの攻防に反撃のチャンスが生まれる。ただし、受け身をとってからも攻撃されることがある。

⬆空中に飛ばされている間にコマンド入力。タイミングは微調整できる。さらにこの受け身により、滞空時間を変えることができるのだ



⬆場合によっては、おとなしく叩き落とされた方がいいときもある。受け身を取っても攻撃は食らうのだ

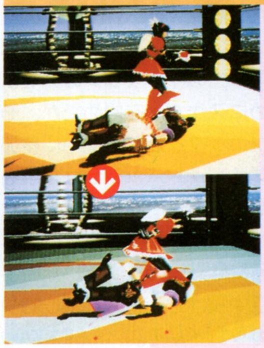
システムチェック4 ダウン攻撃 ⇧＋Ⓟ or ⇩＋Ⓚ

倒れている相手に追加攻撃を決めることができる。これは『VF』と同じだが、コマンドが若干違うので注意。ダウン攻撃を食らっても、相手は多少動くので、壁の方に追い詰めるために使うといいだろう。また、倒れている相手を投げることのできるキャラもいるとかいないとか…。新たな起き上がりの攻防が楽しめそうだ。

⬆こちらが新しい操作。相手との距離に合わせてダウン攻撃も使い分ける必要があるのだ

近くでは⇩＋Ⓚ

遠ければ⇧＋Ⓟ



⬆相手に向かって軽くジャンプし、踏みつけるダウン攻撃だ

※記事中のコマンド説明はキャラが右向きのときのものです。またＧはガード、Ｐはパンチ、Ｋはキックを、＋は同時に入力することをそれぞれ表しています。

豪快! 華麗!! 全8キャラのインスト技公開

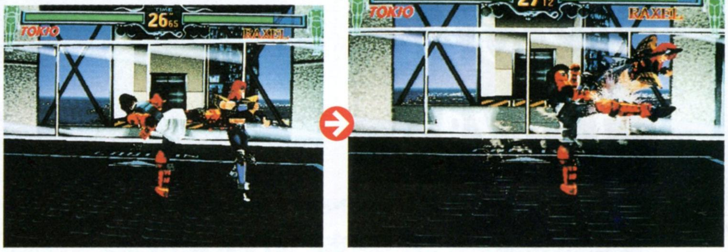
ここからは、全8キャラの特徴、そしてインストラクションカートに紹介されている技を検証していこう。プレイ前に必ずチェック!

トキオ TOKYO

スピンフロート
Ⓚ+ⒼⓀⓀ

歌舞伎役者の家に生まれるという異色のプロフィールの持ち主。ここに紹介するスピンフロートはK+Gからのコンビネーションの1つで、上段攻撃が主体になったもの。ほかにも、中段（しゃがみガード不可）、下段(立ちガード不可）のコンビネーションを持っているので、うまく組み合わせて相手を翻弄して闘おう。

回し蹴りからのコンボ!!



⇧上段回し蹴りからの上段キックコンボ。↓K+Gからの↓Kという連続下段攻撃もある。うまく戦法を組み立てつつ使おう

ラクセル RAXEL

デススピンキック
⇨Ⓚ+Ⓖ

ロックバンドのボーカル兼ギタリスト。父親とケンカしてハイスクールを中退、家出中のナルシストだ。背中にギターを背負い、ときにはギターを叩きつけて攻撃することもある。デススピンキックは上段攻撃ながらガード崩し技。その場で出せるスライディングキック（下段攻撃）と使い分けろ。

豪快な上段回し蹴り

⇧そのモーションにたがわず、威力は大きい上にガードを崩せる。ただし、上段攻撃なので、しゃがんでかわされると元も子もない。やはり中段、下段の攻撃との連携が必要になってくる

グレース GRACE

キャメルスピンカッター
⇙ⓀⓀⓀ

恋人に裏切られ、夢だったフィギュアスケートを捨てた彼女は、現在ファッションモデルをしている。胸の内の激しい怒りが闘うエネルギーだ。足技によるコンビネーションが得意で、キャメルスピンカッターもその1つ。ほかにも、フランケンシュタイナーが使える。

⇩モデル体型の足はリーチがあり、かなりの攻撃判定の広さを持つ

⇧キック3発のコンビネーションで、相手をグイグイ押していける強さを持つ。この技を主軸に闘おう

ピッキー PICKY

ボードバッシュ
ⓅⓅⓅ

ジュニアハイスクールに通う14歳。同級生のキャサリンの気を引くためにスケボーを始めたが、そのテクニックを活かし闘いに参加。紹介するボードバッシュは相手をスケボーで張り倒す強力なコンボ。また、アッパーも相手を空中に浮かせるには必須の技。浮いた相手には空中投げでトドメを刺してやるとカッコイイぞ。

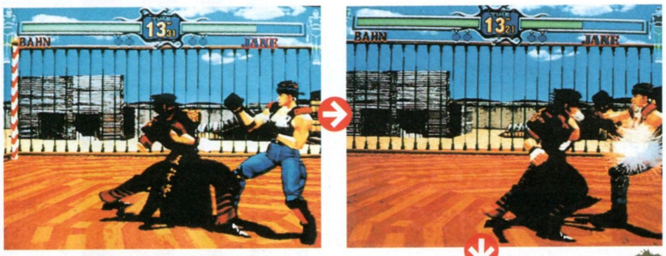
⇧⇧バシバシとスケボーで続けざまに相手を殴りつけるコンビネーション。見た目がすごく痛そうだが、それにたがわずダメージもけっこうある。その体型ゆえリーチこそないが、その欠点は素早い動きでカバーせよ!

バン BAHN

スーパーストレート

⇨+Ⓟ

アームストンシティにやってきてまだ日の浅い彼は、故郷で〝仁義衆蛮〟を名乗り、バンを張っていた強者だ。連続攻撃はほとんど持っていないが、強力な打撃系の技を数多く持っている。覇導弾もその1つ。簡単なコマンドでかなりのダメージを与えられるぞ。



⇧技の威力の大きさを表すかのように、食らった相手は大きく吹き飛んでしまう。コマンドは簡単だが、かわされると大きなスキを生むので注意しよう

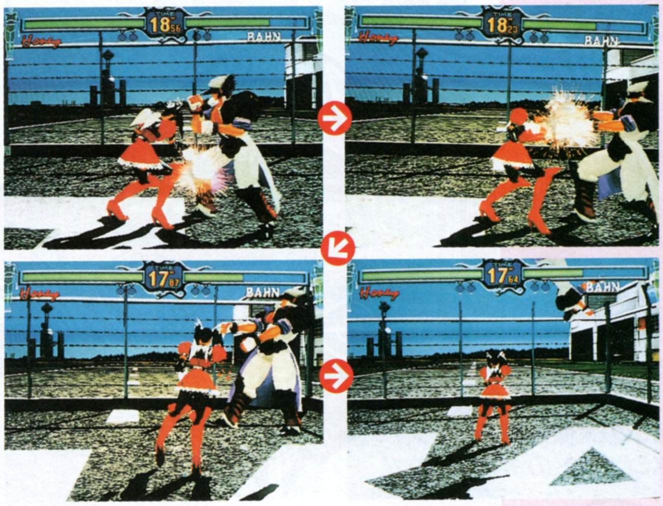
吹っ飛ぶぞ!!

ハニー HANEY

ハニートリプル

⇨ⓅⓅⓅ

自作の衣装を披露するために闘うコスプレイヤー。普段はアパレルデザイナーを目指す内気な少女だが、ラバードレスを着ると性格が一変する。簡単な操作でパンチ、キックのコンビネーションが使え、アッパーも持っている。ハニートリプルもそんな技の1つ。これで相手を浮かして、連携技や空中投げを狙っていこう。



⇧彼女もスピード主体のタイプだ。簡単操作で強力な技が出せるので、初心者には使いやすいキャラクタだろう

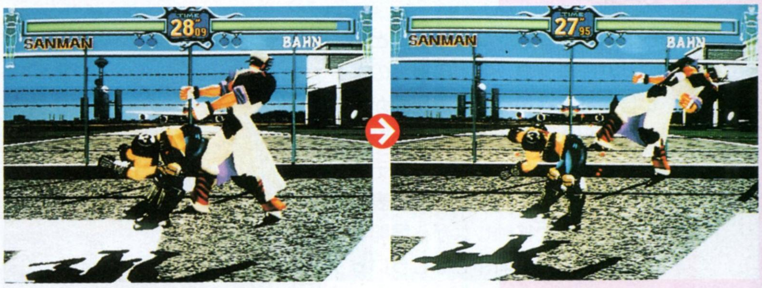
サンマン SANMAN

ピーチボンバー

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

大型改造スクーターに乗っていること以外、謎に包まれた男。彼についてほかにわかることといえば、数字の〝3〟をこよなく愛しているということぐらい。体当たりやヒップアタックなど、イロモノ的要素の技を多く持つ。ダッシュからのヒップボンバーは強力だ。

ヒップアタックだ〜



⇧彼だけが寝ている相手を投げられる。イロモノ技だけでなく、実力もかなりのものを持っていると思われる

ジェーン JANE

パワースマッシュ

⇨⇨Ⓟ

海兵隊を志し、ハイスクール時代に体を鍛え上げた彼女は、カッとなりやすい性格が災いし、傷害事件を起こして入隊を拒絶されてしまう。腕力にものをいわせた男性キャラ顔負けのパンチ系のコンビネーションが強力だ。さらに彼女はトルネードパンチという中段攻撃技も持っている。ビビる相手を拳で粉砕してやろう。

パワーあふれる拳をくらえ!!

⇧女の子の弱さを微塵も感じさせない彼女のパンチ攻撃。相手を大きく吹き飛ばすところなど、バンも顔負けの威力だ。ほかにもパンチ系のコンビネーションを持っているらしいので、それを主軸に闘おう

※記事中のコマンド説明はキャラが右向きのときのものです。またGはガード、Pはパンチ、Kはキックを、+は同時に入力することをそれぞれ表しています。

絶賛稼働中の痛快こだわりGA（ガンアクション）！ この興奮を知りたいなら今スグアーケードへダッシュ!!

アーケード

ハマる人はきっちりハマっている、ガンアクションの大傑作!! ジャスティスショットの快感を知れ!!

バーチャコップ2

アクション映画を彷彿させるスピーディな演出に注目！

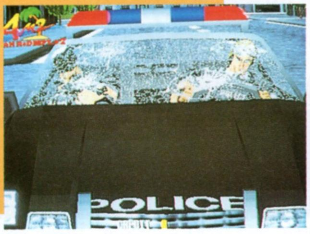
この『バーチャコップ2』と前作『バーチャコップ』の最大の違いは、なんといっても演出面が大幅に強化されたことに尽きる。その最たるものが、ビギナーステージのカーチェイスシーンに代表される、高速で移動しながら展開される銃撃戦だ。前作ではこういったシーンはなく、ただただ歩きながら、出現した敵を撃ち続けるだけだったのだ。この演出面の強化により、プレイヤーはよりゲームの世界に引き込まれてしまうのだ。

⇧ボンネットに飛び乗る悪党。さながらアクション映画のワンシーンだ

プロローグにも注目しましょうね

⇦武装強盗団が宝石店に。凶悪犯罪発生だ!!

⇧事件の通報を受け、宝石店へと急行するレイジとスマーティ

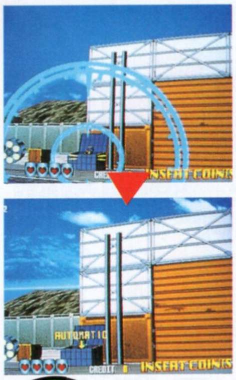


⇧強盗団の凶弾がガラスを撃ち砕く。壮絶なガンファイトの始まりだ!!

特定の場所にはアイテムが隠されている 正確な射撃でアイテムを手に入れろ！

前作と同様に、アイテムは特定の場所で、特定のターゲットを撃たなければ手に入れることができない。条件が厳しいだけに、ほとんどのアイテムは便利なものばかり。使いかたのコツさえ覚えてしまえば、ゲームの進行が格段に楽になるので、アイテムがどこに出現するのかをしっかり覚えよう。

BEGINNER SCENE 3
オートマティック



⇦左下にある箱の中から、一瞬だけ敵が現れる。見逃すな!!

⇦敵を倒すと、その場所にオートマティックアイテムが出現

BEGINNER SCENE 2
ライフ回復アイテム

⇦無数にある窓のいくつかから、チラリと敵が現れるシーン

⇦右下の窓に照準を合わせて、一瞬だけ現れる敵を狙い撃て

⇧すると貴重なライフ回復アイテムが出現する。あとでゆっくり取ろう

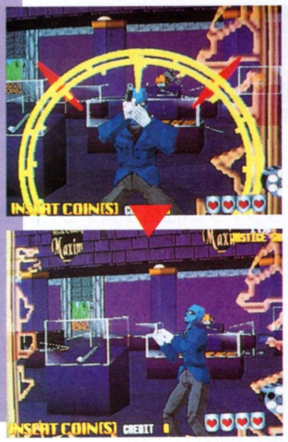
高得点を獲得するためにはスキルショットをマスターするべし

前作では敵にショットを当てた数に応じてスコアの倍率が上がり、それによって高得点を獲得できたが、今回はそのシステムは廃止。ただ純粋に、スキルショットでのみ高得点を狙えるようになっている。どちらのスキルショットも前作からあったテクニックだが、3発連続ヒットが新たに「スリーポイントショット」になったのだ。

スリーポイントショット

⇦胴体に狙いを定めて、瞬時に3発を叩き込むのだ

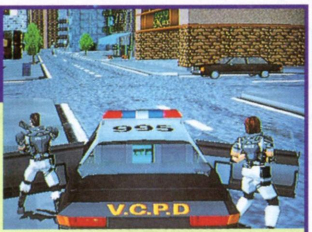
ジャスティスショット



⇦銃を持っている利き腕を狙い撃つ。難度は高い

©SEGA

BEGINNER STAGE
武装強盗団を逮捕せよ！



アドバタイズ画面にも登場する、武装強盗団を追い詰めろ。ビギナーだけに難易度は低く、スキルショットを狙いやすいぞ。

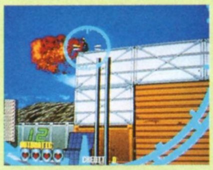
序盤はスキルショットの取り放題で、ジャスティスショット、スリーポイントショットのどちらも狙いやすい。敵が撃ってくるまでの時間に余裕がある場合が多いので、高得点を狙うならジャスティスショットがベスト。高得点にこだわらず、心に余裕があるのなら、的のデカイ相手に対して、スリーポイントショットの快感を狙いたい。シーン2のライフ回復アイテム、シーン3のオートマティックだけは絶対に取るようにして、あとは気楽にクリアしてしまおう。

的の大きな相手にはスリーポイントだ

窓のシーンでは、一般人に注意しよう

画面の左側にはサラの看板がある。コラコラ、撃たないようにね

右へ行くルートが無難。左もスリリングで面白いが



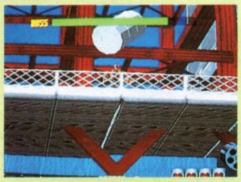
ここでは、オートマティックを忘れず取っておこう

STAGE BOSS
BULL (BOBBY LOUISE)

強盗団を束ねる怪力自慢の大男。手にした武器からはミサイルのような弾を発射してくるが、最大の武器は、その怪力で持ち上げ、あげく投げつけてくる品物の数々。ドラム缶は許そう、箱もまだいいだろう。だがしかし、車ってなんだ、車って。この最大の武器をうまく撃ち落とすには、連射の効くオートマティックが必需品なのだ。

車は強敵。手が離れた瞬間に、一気に6連射を叩き込んでやろう

ミサイル系の弾は、確実に撃ち落とそう



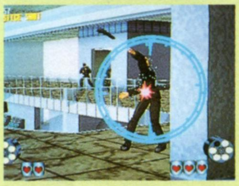
投げてくる品々は、手を離れてから撃て

車を凌いだ瞬間、ブルが射撃の体勢に入る。撃たれる前に撃て!!

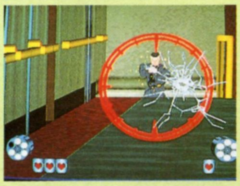
MEDIUM STAGE
市長誘拐を阻止せよ！

ビギナーステージとは敵の組織が違うのか、なにやらアーミールックの敵が多い。いきなり飛び出す一般人に要注意だ。

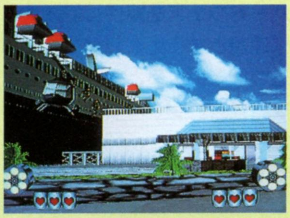
建物の中に入るまではまだまだ小手調べな感じ。スキルショットを狙いやすく、遠くにいる小さな的を狙い撃つ快感を味わう余裕もある。が、ひとたび建物の中に入ると、パターンを覚えていなければ確実にやられてしまうようなシーンが多い。建物に入ってほどなく、ライフ回復アイテムやマグナムが手に入るので、探してみよう。



余裕がある間はスキルショットを狙え



このあたりから敵の攻撃も素早くなる



ヘリコプターから兵士が次々に降下してくる。1人ずつ狙い撃て

一般人には細心の注意を。邪魔だけど

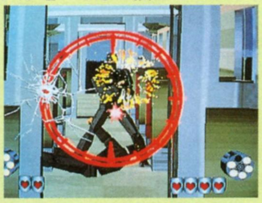
EXPERT STAGE
地下鉄テロを阻止せよ！

保護色(!?)の一般人を撃ちそうになり、肝を冷やすこともある

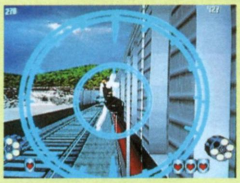
またもや組織が違うのか、敵のいでたちが一変。走る列車での銃撃戦は大きな見せ場で、見事に映画の主人公気分にさせる。

最終ステージだけあって、忙しく撃ちまくるのにはまるで困らない、ガンマン冥利に尽きる展開が目白押しだ。もちろん、パターンを覚えていなければ冥利に尽き過ぎて即死。中盤、車外で戦うシーンが唯一の息の抜きどころか？

とにかくまとめて敵が出る。撃ってくる順番を素早く見極めよう



一瞬のミスが命取り

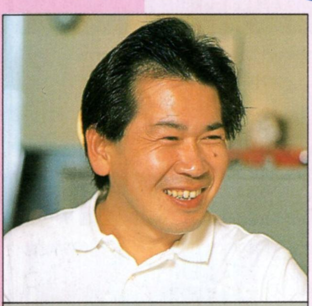


列車から身を乗り出しての銃撃戦も

AM2研

INTERVIEW 鈴木部長を直撃

どこまで進化するのか『バーチャファイター3』



AM2研
部長　鈴木　裕

サターン版『バーチャファイター2』に続いて『3』の開発にも着手、話題のつきないAM2研のドン、鈴木部長に、『VF』と2研の未来を語ってもらった。

イメージが大切

──CGポートレート集やイメージボーカルアルバムなど、ゲーム以外の『バーチャファイター』シリーズの今後の展開は?

鈴木　『バーチャファイター』というのは、急激に浸透してきたゲームの1つだと思うんですよ。急激に流行りだしたものというのは、引きも早い。引きの早くなる理由の1つとして、流行りに任せていろんなコトをやってしまうという怖さがある。我々は『バーチャファイター』というキャラクタたちを、大事に育てていきたい。それには「イメージを保つ」ということが大切なんです。あまりにイメージの違うものが氾濫しすぎないようにね。ですから、将来の『バーチャファイター』シリーズの展望というのは、キャラクタをいいものに育てていく、ということでしょうね。ですが『バーチャファイター』というのは、ゲームそのものに入れるキャラクタではなく、ハードウェアを駆使して既にある「理想とするキャラクタ」に常に近づけていこうとすることなんです。『2』や『3』も単なる続編ではなく、そうした究極の形に1歩でも近づけていくためのものなんです。最初に第1作を作ったときは70ポリゴンくらいの、顔も張っていない四角形のものであるラベル名「ROB1（ロボット1）」でした。やがてロボットが人間へと変わり、それをより人間に近づけていこうとする…。

──それがCGポートレート集などの、一連の商品であるわけですね。

鈴木　そう。あれも理想の目標だけど、さらに最終目標の1つが、このパイなんです（棚の上に立てかけられた額付きの写真を持ち出す）。遠い先かもしれないですけど、僕らが『バーチャファイター』に対して抱いている思いというのは、「いつかこいつを動かしてやれ」ということなんです。

──では今現在もコレに近づいてるんですね?

鈴木　グラフィックの点はもちろん、動きの「しなやかさ」「柔らかさ」という点でも進歩してます。これでまた、より人間に近づけたと思います。

幻の?「白鶴拳」

──各キャラクタのイメージや個性を残しつつ、新しいゲーム性を求めるということには、相当な苦労があるのでは?

──キャラクタたちも成長していると考えればね。例えば、アキラはより八極拳を修練しているとか。なんせ、ずっと修行を続けてますから（笑）。

──『2』のときには鈴木部長自らが中国にまで渡って武術を学んできましたが、今回は?

鈴木　従来のキャラクタたちの技なんてのは、既にそろっちゃってますからね。ただ、ゲーム中には入れませんが、個人的には「白鶴（はっかく）拳」の人に会いたい。気迫や呼吸ひとつとってみても、とにかく凄い。でも動きが小さすぎてゲームにならない。動きが小さいといえば交差法というのがあってね、避けながら打つ、というやつですが、これは密着しすぎちゃって何が何だか分からない。防御して打って、の繰り返しが第1作目だったわけですけど、避けて打って、という動きを少し取り入れたのが『2』。やはり奥義というのは本来交差法がメインとなるので、『3』でも多く取り入れるようにはしているんですけど。

──新キャラについてですが?

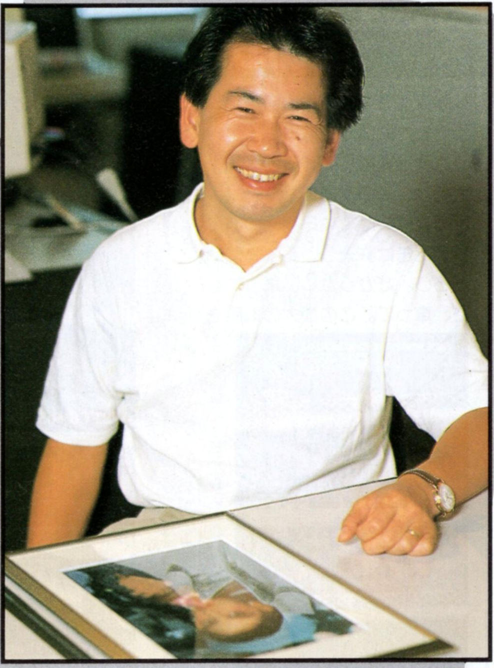
鈴木　既にお話ししたのは日本人女性と太った男。日本人女性の方はほぼ決まりですけど、太った男の方は「どうやら使えるかな?」というところまでは来てます。ブヨブヨしたものにするか、パンパンにふくらんだタイプにするかで悩んでますが。パンチが全然効かなかったりとかね。

──今後のAM2研は?

鈴木　同じセガ社内でもさまざまな研究開発部があって、それぞれに色があるんだけど、それはイコール部長の色でもある。私はどちらかというと、無計画な方かな?でも1つの題材にこだわって作るのではなくて、何でもいいから丹精こめて作れば分かってもらえる。「自分たちが作りたいから作る」よりも、「ユーザーのことを考えながら心をこめて作る」それでいいんじゃないかな。

“究極のバーチャファイター”への接近

⬆前号でも紹介したCGポートレートのジャッキー。これが理想形?



⬆鈴木部長の前にあるのが「究極のパイ」。髪の毛だけで5万ポリゴン使用という2研デザイナーの超力作だ

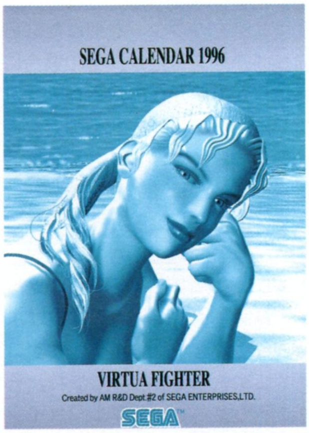
2研だから気になる！その他の情報をゲット

AM2研トピックス

さて、これまで2研の新作ゲームタイトルを中心に紹介してきたわけだが、彼らの活動はこれだけに止まらない！　ここではゲーム以外の2研の活躍を伝えることにしよう。こちらもスゴイぞ。

'96年のセガカレンダーは『VF』でキマリ！

毎年恒例、セガ・エンタープライゼスが制作・発売するカレンダー。きたる'96年のセガカレンダーは、遂に「バーチャ」キャラの独壇場になった！　CGポートレートシリーズに収録されているイメージCGを、さらに高品質の印刷技術によって作り上げられたこのカレンダー、なんでも『3』に登場予定の新キャラの姿もチラリと見えるとか…。



⇧遂にセガのイメージキャラに…？サラの超美麗な表紙が目印だ

⇧価格1500円（税込み）。サターンソフト販売店などで発売中だ

CGポートレートシリーズ新着画面公開

左のカレンダーの元となったイメージCGを収め、かつボーカルアルバム『DANCING SHADOWS』に収録された歌をシングルカットし、キャラ別に発売される「CGポートレートシリーズ」の新着画面を紹介。11月17日に発売される「アキラ編」と「パイ編」に収録されたCGだが、ゲーム上では目にできない彼らの一面が見られるぞ。

⇧パイはどんどん美しくなる。窓から何を見上げているのか？

⇧男らしさ爆発のアキラ。道場？で腕を組み、こちらも何を見るのか？

第2弾『アキラ編』『パイ編』いよいよ発売！

⇧11月17日発売予定で価格は各1280円（税別）。続く第3弾「ウルフ編」「ラウ編」は12月8日発売予定だ。こちらも楽しみ

Interview 特別インタビュー
2研サウンドの最前線に迫る！

AM2研は、サウンドだって高水準。そこで『バーチャファイター』の音楽を担う、2研サウンドの重鎮にご登場ねがった。

——サターン版『バーチャファイター2』には、オプションでアレンジバージョンのBGMが聴けるそうですね？

中村　あくまでアレンジで、わりとオリジナルに忠実なのですが、音色にこだわってみました。今回は我々の他に、プロのマニピュレーター（音色効果をかける人）を呼んだんですよ。音色的な完成度は高くなってます。

——CD化の予定などは？

光吉　一応、プランはあります。

——CGポートレートシリーズも手掛けられていますが、カラオケ付きがうれしいですね。

中村　でもあれは難しいですよ。カラオケにもぜひ入れてくれという声が高いので、いずれ入ると思いますが。じつはあのカラオケ、光吉がイベントライブなどで歌うときにも使っているカラオケですけれど、よっぽど練習したうえでないと歌えないんじゃないかな？　ハモリもちゃんと光吉の声で入ってますから、相当苦労しますよ（笑）。

——先程「アキラ編」を見せていただいたんですが、やはりカッコイイですね。

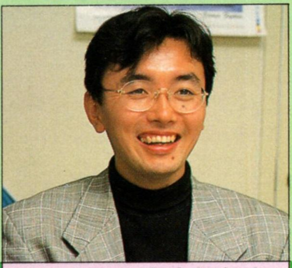
中村　でも正直言うと女性キャラの方が作りやすいんです。作ってて楽しいですし。

光吉　でも歌を流しながらビジュアル的にもあれだけの演出をしていくというのは、考えてみるとスゴイことなんですよね。

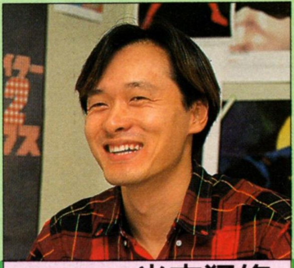
⇧「好みの音楽はノンジャンル。一応なんでも」というお二人

——ボーカルアルバム『DANCING SHADOWS』も、一風変わったゲーム音楽のアルバム化だと思うんですが？

中村　今のゲーム音楽のユーザーのある程度決まってしまったキャパシティを、もっと広げたいと思って。まあ、CGポートレートシリーズを見て聴いて、新たにゲーム音楽というものに興味を覚えてくれたりするとうれしいですね。



AM2研　中村隆之



AM2研　光吉猛修

サターンも出るが、真のファイターならアーケードでも熱く戦え!!

ONLY VIRTUA FIGHTER 2 EDITION

バーチャコロシアム

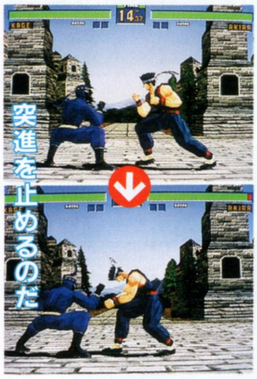
特別企画出張版

サターン版『バーチャ2』の発売日を待ち望み、サターン版のイメージトレーニングにいそしむバーチャジャンキーたちに告ぐ、その時はまだ早い。バーチャジャンキーたるもの毎日のようにアーケードで修行の日々を過ごすべし!!

しゃがみPを極めし者 すなわち『バーチャ2』マスター!!

しゃがみP——しゃがP、しゃがパン、下P、紳士的なパンチ…様々な呼び名を持ち、攻撃力の発生時間が短く、そして攻撃判定は強く、あげく技が終わったあとの硬直時間は短いという理想的な技だ。相手の上段系の突進技を止めたり、技の出かかりを潰したり、相手の意識を下段に集中させたりと、その使いみちは幅広く、情けない見た目に反して威力は絶大。

なぜしゃがみPは強い? 上に書いた技の特性も大きな要因だが、何よりも大きな理由は、相手の攻撃の流れを断ち切り、相手の動きが止まった瞬間、そのスキを突いてこちらが有利に反撃できるということだ。しかも、相手の技の出かかりを潰した場合には、カウンターでヒットしたことになり、わずか数フレームながらもこちらが先に行動できる点も大きい。そしてその場合、キャラによっては投げやPKが確実に決まるという絶大なるメリットもあるのだ。



○アキラが躍歩頂肘を繰り出してきそう

○タイミングよく、しゃがみPで止めろ

○リオンのしゃがみPは強力。例えば…

○ラウの斜上掌でもこの通り。お見事!!

○相手の技の出かかりをうまく潰すと…

○相手はまだ硬直中。このスキにダッシュ

投げも狙える

○相手が硬直している間に、投げ無効時間が切れ、投げが決まるのだ!!

当てたらどうなる アキラ

カウンターで当てた場合、相手が立っているなら崩撃雲身双虎掌、しゃがんでいるなら躍歩頂肘で先手を取るのが基本。立っている相手にカウンター→PKという確実にヒットするコンボもあるぞ。

当てたら投げとけ パイ

立っていようがしゃがんでいようが、カウンターで当てたら投げてしまうのがベスト。もちろん下段投げとは燕風輪翔を指す。それ以外では穿冲拳、旋中腿で先手を取るというのが俗に言う「安定」。

当てたらいろいろ ラウ

立ちにカウンターで当てたら、転身巴咽掌か柳手掛塔。それ以外の場合は斜上掌ラッシュに持ち込むのが基本だが、そればかりを繰り返していると手痛い反撃を被るので、たまには肘撃や地掃腿も。

当てたら回すでしょ ウルフ

カウンターで当てたなら、相手の状態いかんにかかわらず、なにがなんでも投げてしまえ。下段投げはダブルアームがベストだが、サイドスープレックスもシブい。それ以外の場合はアッパーが無難。

当てたらスプラッシュ ジェフリー

ウルフと同様。下段投げはマシンガンニーと言いたいが、やはり基本はパワーボム。カウンターでない場合には、やはりウルフと同様にアッパーか、少々のリスクは覚悟してニーアタックにいけ。

当てたらPK カゲ

立ちにカウンターを取ったなら弧延落がベストだが、その場合にはしゃがみPからのPKが完全なコンボとしてヒットするので、とりあえずPKで倒して、流影脚で追い打ちをかけるのも無難。

当てたらコンボサマー サラ

立ち状態にカウンターでヒットした場合、サラに限っては投げよりも打撃の方が有効。すかさずコンボサマーを叩き込んでやれ。それ以外の場合は、ダブルジョイントバッドやジャックナイフが基本。

当てたら…う〜ん ジャッキー

立ち状態へのカウンターならニーストライクでまとめておきたい。それ以外の場合はエルボーか、スラントバックナックル、ダッシュハンマーキックがベター。冒険したいなら、もちろんサマーでしょ。

当てたら飲んどけ 舜帝

立ちへのカウンターなら、酒を呑む手段として投げを狙う。それ以外の場合はもう個人の趣味ということで、好きな中段攻撃につなげ。背旋肘という手もあるが、あんまりやるとチキン確定で険悪。

当てても…なんか リオン

数字の上では立ちに対するカウンターヒットからの投げも可能で、実戦でもよく決まるが、ダッシュからの投げは相手の対処が完璧だとまず成功しない。そんなわけで弾腿、穿陰掌、穿弓腿が無難。

しゃがみPを退けし者 すなわち返し技マスター!!

そんなこんなであまりにも便利なしゃがみP。もちろん巷のプレイヤーの中にはしゃがみPばかりを連発してくる作業マシーン、チクチク当てて、カウンターで入れば大技…なんて奴もいる。そんな輩を叩くべく、しゃがみPへの基本的な対処法も紹介しておこう。

まず注目したいのが、しゃがみPは下段攻撃であるということ。つまり、特定の中段攻撃で叩き潰せばよろめかせることができ、間合いさえ合えば下段投げも可能だ。あとは、それらの技を決められる状況に持ち込んで、しゃがみPをかわすなり潰すなりすればいい。

かわしの基本はしゃがみPの間合いを覚えることにあり、相手が使うタイミングを見極めることにある。潰しもまた同様で、潰せる状況と、相手の使いどころを見極めなければならない。すなわち、こちらの思い通りに、相手にしゃがみPを使わせてしまえば解決だ。どこでしゃがみPを使うかは相手によって違うが、所詮は同じ人間、基本的には中段攻撃をガードした場合に使ってくる場合が多い。

○しゃがみPを読んでしゃがみPで潰す ○この直後にすかさず間合いを詰めて… ○下段投げ。投げキャラの基本テクだ

○中段攻撃をガードさせて、立ちガード ○すると、相手のしゃがみPは空振り ○相手のしゃがみPの戻りに下段投げだ

○相手のしゃがみPパンチを察知したら ○すかさず後退してうまくかわす

○そして反撃。ここまでの流れが完璧なら、反撃は確実に決まるのだ

○中段攻撃かしゃがみPを当てて誘え

…でも、いったいどんな時に しゃがPを使ってくるの?

悪意を込めて呼ぶなら「しゃがP」もしくは「紳士的なパンチ」、または「あのくそいまいましいパンチ」…これを使ってくるタイミングは人によって様々だが、特定の技をガードしたあと、またはガードされたあとに、使っているキャラによってある程度の傾向というのは決まっている。ここではそれらの一例を紹介するので、とりあえずの参考にして、研究すべし。

アキラ
崩撃雲身双虎掌失敗の崩拳、躍歩頂肘、猛虎硬爬山のあとに、下段攻撃への返し技を兼ねたしゃがPを繰り出しがち。ゆえに下段攻撃での反撃は避けて、かわして中段か下段投げで叩け。

カゲ
しゃがPと中段攻撃の連携を使ってくるタイプなら、連携のクセを見極めるのがベスト。カウンターしゃがP→PK狙いの場合は、しゃがダッシュでわざと食らい、PKを空振りさせろ。

パイ
しゃがP、穿沖拳からの投げを多用してくるタイプなら、すかさず間合いを外す(離す)か、しゃがみでかわすことで、天地頭落、擊燕掛塔をしゃがPに化けさせることができる。

サラ
カゲと同様、カウンターでしゃがPを狙うタイプなら、しゃがPを潰すよりも、わざと食らってその後の追撃を空振りさせての反撃がベスト。それ以外のしゃがPは、かなり読みづらい。

ラウ
斜上掌、斜下掌ラッシュの間にはさむしゃがPは、こちらが棒立ちしていれば必ず空振りするので、そこを投げるか、返し技で叩く。ヒットしないが、戻りに合わせて反撃という手もある。

ジャッキー
スラントバックナックル、コンボエルボー、単発の上段Pのあとにしゃが Pを使ってくることが多い。ただし、その場合に投げを兼ねたしゃがPを使うタイプも多いことを覚えておこう。

ウルフ
投げの布石としてしゃがPを使ってくることが多いので、そのタイミング、クセを見極めて反撃。その場合、潰すのに失敗してカウンターで食らうと、確実に投げられてしまうので注意。

舜帝
背旋肘、月牙叉擊(じじい猛虎)、中段キック、投げへの布石としてのしゃがPが多いが、読み切るのは難しい。しゃがPへの反撃は捨てて、背旋肘への反撃を狙った方がベターだ。

ジェフリー
基本的にはウルフと同様。しゃがPから投げを狙うタイプとアッパーにつなぐタイプに分かれることが多いが、アッパーの場合は間合いを離して空振りさせれば、そこで投げを狙える。

リオン
弾腿、穿陰掌、投げへとつなぐ「とりあえずの」しゃがPが多いが、それがいつくるのかは、舜帝と同様に読みづらい。しゃがPのあとにくる技に反撃を狙った方が確実だろう。

○崩拳のあとに立ちガードしておくと、アキラのしゃがPは空振り

○斜上掌のあとのしゃがみPは、立ちガードしていれば当たらない

すげえぜ! VF2 イラスト大特集

最近ドーンとイラストの投稿量が増えてきてうれしい限り。というわけで今月は、何と丸々2ページを使ってのイラスト大特集だ！ テーマ編2本とノーマル編の豪華3本立てでお贈りする、後にも先にも最後だと思われるこの超特大イラストコーナー。始まり始まり。

今月のテーマ編その1 『3』のキャラのコスチューム予想

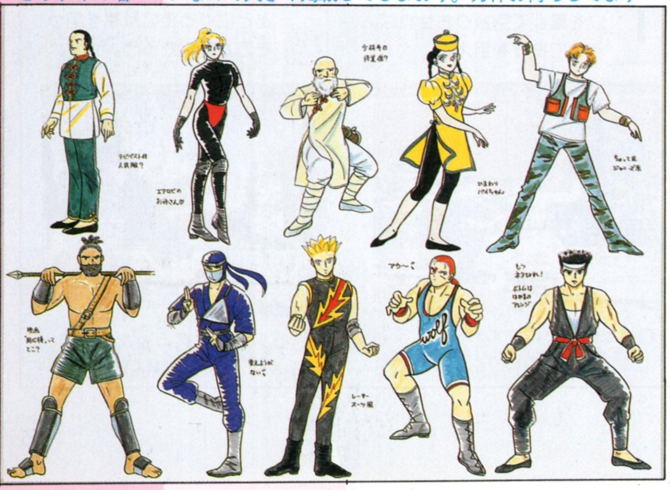
⬆神奈川県／ワラビー　いかにもアメリカンプロレスって感じだなあ

⬆静岡県／ＧＥＳＯ9500　『2.1』では強いらしいよ、とりあえず

➡京都府／菱田隼司　決まりか。ここまで断言されると、もう何も言い返せない…

➡愛知県／あかざれい　この2人は今や革とレザーのイメージが定着したね

⬇大阪府／ＡＮＮＥ松本　全キャラ分の衣装をドーッと送ってきてくれたぞ。せっかくの増ページなので大きく掲載してしまおう。力作お待ちしてます



今月のテーマ編その2 パイをこんな映画に出そう

⬆京都市／梯亮　ラブストーリーならアニメの方で…やっぱりだめすか

⬆新潟県／聖羅貴之　燕青拳に剣の形もあるのかな。よく知らないけど

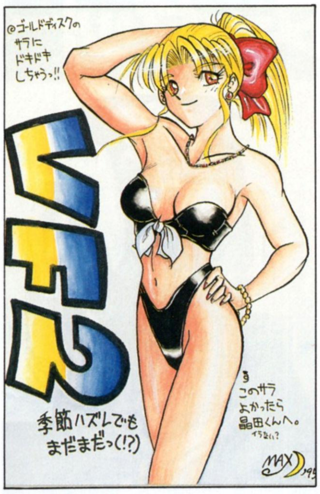
➡静岡県／ＧＥＳＯ9500　確かにスポ根親子のような気もする。水原勇気か

➡東京都／川しま大明神　この異様な迫力は一体何だ…。目が怖いよ、目が

⬆広島県／夕子　心情ドラマは役者の幅を広げるという。パイもどんどんこういう映画に出て、素敵な女性になって欲しいものである（超私情？）

➡大阪府／守谷Ｔ教授　香港映画のアクションものは、役者本人が体を張ってるから面白いのだ。今後もその姿勢は保っていってもらいたいよね

のーまる編

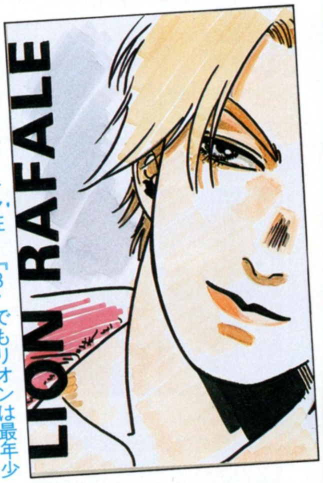


⬆新潟県／ＭＡＸ　ポートレート集は買えた？　どこも即日完売だって

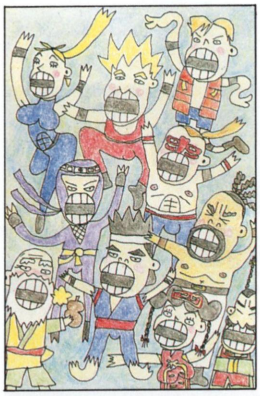
⬆北海道／三島平八　父を越え、今の自分を乗り越えるため、今は戦う銀幕スター。遊びじゃないの！

➡栃木県／服部たかし　一人でいる時間、彼女はどんな表情をしているのだろう。その秘密はポートレートで⁉

➡埼玉県／菊哉　ウルフって基本的には美形なのね。ところで絵の上下ってこれでいいんだよね。違ったらごめんなさい



➡福島県／おバーチャ狂　『3』でもリオンは最年少になるみたい。16歳でこんな表情は妖しすぎる⁉



➡愛知県／スウィンギン・スウィンコ　これを描いている時、あなたは何をお考えに…？

次回、次々回のテーマ編はコレ！

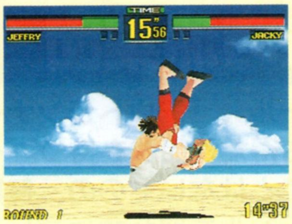
サターンＦＡＮもついに隔週化ということで、このイラストコーナーへの投稿の締切りも変わります。次回分の締切りは11月27日。次々回分は12月19日になります。締切りもハイペースになりますが、お便りだけが頼りなので、がんばって投稿して下さい。

次回のテーマ編は題して「リオン君の私生活」。待ってましたのお姉様方、はりきって投稿して下さい。次々回のテーマは「『3』のデュラルはこうなる！」。ブッ飛んだ投稿をお待ちしてます。

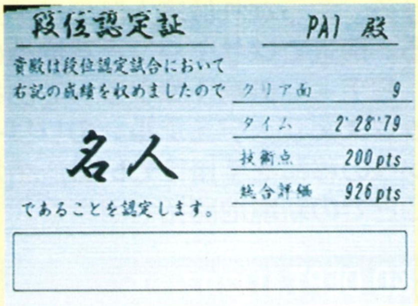
段位認定最終攻略の告知

前号で告知した段位認定の最終攻略ですが、ここでもう一度協力の呼びかけをしたいと思います。サターン版での名人の取得条件は下に書いてある通り。今までの記事や、読者投稿のデータを突き詰めた結果こうなりました。これでほぼ確実と考えてもらってOKです。現在までに名人取得の確認がとれているのは全部で6キャラ。残るはジェフリーとウルフだけ。そこでこの2キャラの攻略パターンを重点的に募集します。

また他のキャラでも名人取得のパターンや、規定技の効果的な決め方、タイム短縮パターンなど、あらゆる情報を受け付けます。文書でもOKですができればビデオで送って頂けると確認も容易なのでありがたいです。また名人取得の確認がとれた方にはAM2研提供による非売品グッズを賞品として贈呈。ぜひ奮起して投稿して下さい。最後の攻略特集ということで皆さんの協力、よろしくお願いします。



⬆この２人は８段が最高位か？



段位認定証　PAI 殿

貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので

名人

であることを認定します。

クリア面	9
タイム	2'28"79
技術点	200pts
総合評価	926pts

⬅読者投稿による名人。さあ皆投稿するのだ

名人取得の条件

❶2分30秒以内に全ステージをクリアする
❷すべての規定技を4回ずつ決める
❸総合評価を925点以上にする（例外あり）

12月22日号にて最終攻略！

お便り、新企画、何でも募集

今号の特集記事でもお伝えしているが、サターン版『バーチャ2』の発売日がついに決定した！　待ちに待ったその日まであと一ヵ月足らず。皆修行を怠ることなかれ。というわけで、このコーナーへの投稿も怠らないように。次号以降は『バーチャ2』関係の投稿を大大的に募集するぞ。各キャラの連続技や対戦、COM戦の攻略法。その他もちろんギャグネタ系もOKだ。それと、放映中のアニメ版『バーチャ』の感想なども募集中！　すべての投稿は下のあて先まで。

〒105　東京都港区東新橋1-1-16
TIM　サターンFAN編集部
「バーチャコロシアム」諸々の係

©SEGA

10月号プレゼント当選者。　①**アキラ看板**　神奈川県／須原由香　京都府／野村淑　京都府／赤間千春　熊本県／井浦弘二　②**バーチャストライカータオル**　静岡県／上田琢磨　大阪府／平井孝尚　兵庫県／標哲夫　愛媛県／玉井知也

AM1研

堅実な作品群を送り出す技術畑の技巧派集団

過去の作品に『タントアール』、『アウトランナーズ』等の根強い支持を勝ち得た作品群を持つ。その存在をあまり表に出すことはないものの、長期的にヒットする作品をジャンルを問わずにプレイヤーに提供し続ける、言うなれば職人肌のチームがAM1研である。最近ではサターンと互換性のある業務用基板、ST－Vの第1弾ソフトである『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』のリリース、及びサターンへの移植を手掛けている。また今後はMODEL2での新境地開拓も目指す。

AM1研(AM R&D DEPT.#1)プロフィール

- ○設立年月日…'93年10月
- ○構成人員…部長以下約80人
- ○代表作…『タントアール』『アウトランナーズ』他
- ○部のモットー…セガのモットーである「創造は命」

スカイターゲット

2度あることはサンドアール

インディ500

中川部長インタビュー

リアルCGで展開する大空中戦

アーケード スカイターゲット

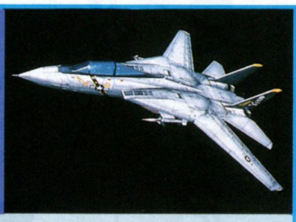
先月のAMショー特集でも紹介した、AM1研の最新作。右の筐体写真を見ても分かるように、ゲーム内容は専用筐体を使用した3DCGシューティングである。画面の雰囲気から、『アフターバーナー』や『G－LOC』等を思い浮かべる人も多いと思う。イメージとしてはそんな感じだが、実際にはP99の開発者インタビューの通り『ウィングウォー』の影響を強く残した作品となっている。基板は『インディ500』と同じMODEL2。美しい画面がゲームの迫力をより引き立てる。

➡これはステージ2の中盤。中ボス格のステルス機との戦闘だ

4タイプの現用機から自機を選択

このゲームに登場するボス以外の戦闘機は、ほとんど各国で活躍中の現用機だ。自機として選べるのは下の4機種。機体ごとの性能差は、このゲームに関しては特にない。自機の武器であるミサイルとバルカンの使い方は、『アフターバーナー』とまったく同じだ。またボス戦では集中的に攻撃できるバルカンが非常に役に立つぞ。

F-14D



映画「トップガン」でお馴染みの可変翼艦載機。高性能の攻撃管制システムを誇る。愛称はトムキャット

F-16C

その華奢な機体からは想像できないほどの汎用性と高性能を誇る、多目的軽戦闘機。愛称はファルコン

F-15 S/MTD

現在の航空自衛隊の主力でもある攻撃用戦闘機。カナードを装備し、機動性を上げている。愛称はイーグル

Rafale M

高機動を生み出すデルタ翼とカナード、搭載兵器の多彩さを誇る。フランス空・海軍の次期主力戦闘機

※画面は開発中のものです。

©SEGA

全7ミッション、12ステージの戦い

このゲームは途中の分岐を含めると12のステージがある。実際のゲームは全7ステージ構成で、各ステージとも序盤は敵機との戦闘、次に中ボス格の敵、最後にステージボスの登場となる。このボスは前号でも触れたように自機の数十倍、つまり数百メートルもの巨大な敵である。戦闘前に弱点が表示されるので、そこを狙って制限時間内に撃墜するのだ。ステージをクリアすると味方機との会話デモが入り、次のミッションへ移る。なお前のステージで受けたダメージは回復しないぞ。

スタート直後はロックオンの練習

ステージ4では、発射された超大型ミサイルを追って戦ったりする

デモシーンの味方機との会話は、自分の選んだ機体によって違うメッセージが聞けるぞ

ステージ分岐もある

ゲーム中に特定のステージをクリアすると分岐が表示され、右か左のエリアを選べる。これは正確に言えばステージの分岐ではなく、同じステージ内の2つのエリアを選べるということになる。

下の写真はステージ3で出現する分岐だが、左が森林上空で右が市街地と、見ての通りまったく違う雰囲気になっている。最後に登場するボスも、選んだエリアによってそれぞれ違う敵が用意されている。このステージ3の他にある分岐の場所は、プレイして調べてみて欲しい。

右へ行くか左へ行くか、まさに運命の分かれ道？

左コース

右コース

こちらは森林コース。地上に敵基地が見える

ボスは空の要塞と化した大型武装飛行船。火力も並大抵のものではないぞ

右のコースは市街地。背景の夕焼けがすごい

橋の上空を通過。眼下にはビル街が並ぶ

右コースのボス。一体どんな攻撃をしかけてくるのか

『スカイターゲット』開発者インタビュー

──この作品は『アフターバーナー』よりも、『ウィングウォー』に近いような印象を受けますが。

服部　プログラムのスタッフがほとんど『ウィングウォー』のチームなので、操作感覚などは近い感じになっているとは思います。企画当初は『バーナー』のスピード感をイメージしていたんですが、細かい飛行機の動きを良く見せたいということで現在のスタイルに落ちつきました。

このデカブツがはばたいて飛んでいたのだ

──スロットルがないというのもそれが理由でしょうか。

服部　もちろんスロットルでの加速減速を取り入れるつもりだったんですが、スプライトと違って3DCGって動きで嘘がつけないんですよ。だからミサイルとかが全然当たらなくなって、結果的にゲーム性に破綻をきたしてしまったんです。そんな理由でスロットルはなくしました。

──オリジナルのボスはどんなイメージでデザインしたのですか。

服部　ほとんどデザイナー任せです。ボスには変わった動きをさせたいということで、テストでは色々やってたんですよ。例えば1面ボスはポリゴンで多関節を作って、はばたかせたりとか(笑)。峡谷ステージのボスはソフトの方で動かしたらロボットに変形するようになっちゃいました。これは製品版でも入ってますので、ぜひ変形シーンを見て下さい。

──制作上苦労された点などは。

服部　やはりボスのところです。あれだけ大きいとちょっと座標がずれただけでも大変ですし、動きの制御ルーチンがかなり複雑で、ソフトや調整の方でも苦労しました。

──サターンへの移植の可能性は。

服部　3Dスクロールもすべてポリゴン処理しているので、その再現は大変ですね。ポリゴンを大幅に減らすか表現自体を変えないと難しいでしょう。例えばボス戦は地上を写さずに空だけにするとか。何にしてもサターンへ移植するのなら、プレイヤーの方からの強い要望なしでは実現は難しいかもしれませんね。まず業務用で遊んで頂いて、気に入ってもらえたら移植希望の手紙を下さい。

AM1研 企画担当
服部尚智

間もなく登場、ミニゲームバラエティ

アーケード 2度あることはサンドア～ル

先月号の「AMショー特集」でも少し紹介した、『タントア～ル』シリーズの最新作。今回は全27種類あるミニゲームから、新しい画面を紹介しよう。先月も触れた通りこのゲームは、各ステージごとに多種多様なゲームがふんだんに盛り込まれている。一度では遊びきれない楽しさが詰まっているのだ。間もなくゲーセンに登場するので待っていて欲しい。P103には開発者へのインタビューもあるぞ。

一回では遊びきれないミニゲーム。味のあるキャラクタにも注目しよう

「汗っかき氷」。レバーを超回転させて時間内にかき氷を作るゲーム。右、左どちら側から回してもよいぞ

「ドラ無冠の帝王」。転がってくるドラム缶を撃って人質を救出しろ

ノルマをクリアすれば、犯人はドラム缶に轢かれてペッチャンコ

「未知とのＳｏ Ｇｏｏｄ／」。画面上に現れて消えるＵＦＯの場所を正確にあてるのだ

「カンフーまさつ」。レバーをひたすら左右に動かして乾布摩擦する

自分の側のカンフーＭＡＮを早く燃え上がらせた方が勝ちだぞ

画面に表示される「気合」の文字にタイミングを合わせ、思いきりビンのフタを開ける「わきあいあい」。目押しが重要だ

こんなにあった！ やって楽しいウラ技集

アーケード インディ500®

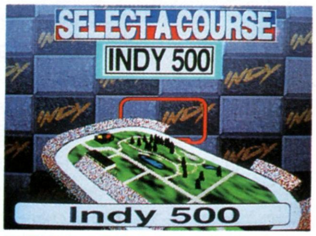
ドライブゲーム初の400km/hオーバーの超高速バトルを表現した『インディ500』。最近では通信対戦ができるツインタイプも出回ってきたが、実は先行発売されたＤＸタイプとは若干の違いがある。目立つものでは、COM戦の敵車が速くなっていたり、エンディングが新しく入ったりというところ。

他にもこのゲームには面白いウラ技がたくさん隠されているのだが、今回はその中から簡単にできるものを紹介しよう。これを読んだらさっそくゲーセンへ行って、レッツプレイだ／

ツインタイプになってプレイ料金が100円になった店も多い。このへんもありがたい

①コース、ミッション選択時のおあそび

これはウラ技というわけではなく、本当にお遊び。コースセレクトの画面でコースをアクセルで決定すると、コース図が手前に迫ってくる。この時ハンドルで自由に回転させることも可能。ミッションセレクトでは、ミッション決定後ブレーキを踏んでいると車がトレーラーの中に戻ってしまうぞ。



写真じゃ分からないと思うが、コース図が回転しているのだ

ブレーキとアクセルを交互に踏むと、出たり入ったりして笑える

②隠し視点がさらに2つ！

通常このゲームは4つの視点を選べるが、以下の操作でさらに視点を増やすことができる。まず視点4（青ボタン）の時にズームインとズームアウトのボタンを同時に押すと、上空から見た視点に変わる。これが第5の視点だ。もう一つはプレイ中の視点が3～5までの時に、スタートボタンと同時

©SEGA／Indianapolis Motor Speedway Corporation

にVIEWボタンのズームインかズームアウトどちらか一方を押す。すると自分を正面から見た視点になる。これが第6の視点だ。

これは第5の視点。あまり走りやすい視点とは言えないかな

これが正面の第6の視点。1位でフィニッシュ寸前に使うのがベター

③鏡の国の私 ミラーモード

ミラーモードというのは、ドライブゲームでは比較的メジャーなウラ技である。このゲームにも御他聞にもれずしっかり入っているぞ。やり方は、ズームイン（赤）ボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームを始める。するといきなりコースセレクトと次のミッションセレクトの画面が反転しているはずだ。いざゲームを始めるとローリングスタートの画面を始め、各コースや背景にある看板の文字、果ては車のメーター類に至るまですべて反転している。このモードでプレイすると、走り慣れたコースも全然勝手が違うように感じる。たまには気分を変えてこんな遊びもどうかな。

うおっいきなり文字が逆ですか。これは見たら一瞬びっくりするぞ

看板や車のウィングの文字も、逆になっているのが分かるかな

ピットに入ってみると視点も文字もすべて逆。よくやる！

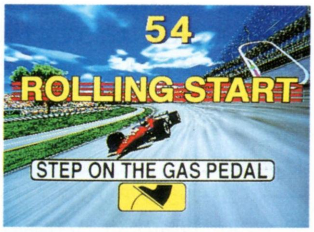
④走りを極めろ タイムアタックモード

これはツインタイプのみのウラ技。シングルのDXタイプではできないので注意して欲しい。まずミッションを選択した直後にVIEWボタンの両方（ズームイン、ズームアウト）を、ローリングスタートの文字が出るまで押し続ける。すると前方にいるはずのライバルカーがすべて消え、1人きりで走れるタイムアタックモードになる。周回遅れの敵車などに邪魔されないので、自分の走りのパターンを研究するにはもってこいだ。

右上のコースマップに注目。敵車が全然いないのが分かるだろうか

⑤コレがほんとの 逆走モード

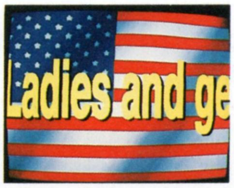
先程のミラーモードもある意味では逆走だが、こちらは本当の意味での逆走モード。要はコースを通常とは反対向きに走るモードだ。コース自体単純なインディ500コースなどは一見簡単そうだが、実際にやってみると慣れるまで非常に難しいぞ。ちなみにこのモードで逆走すると普通のコースに戻れるが、その結果時速400km/hで対向車と正面衝突することに…。



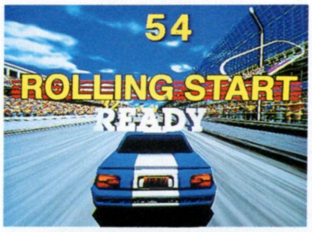
ローリングスタートで逆走。ミラーモードとは画面が左右逆になる

⑥プレイヤーカーが ペースカーになる

これもツインタイプのみの技。ペースカーというのはスタート前のローリング時に先導をしている車のこと。アドバタイズなどにもチラッと出ているあの車である。やり方はコース選択後からローリングスタートの文字が出るまで、スタートボタンとブレーキを押し（踏み）続ければOK。当然だがインディカーとは性能が違うぞ。

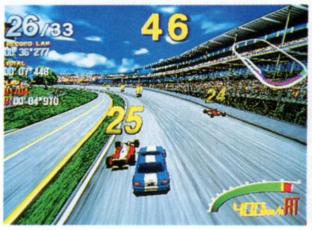


この直後のローリングスタートまでずっと押しっぱなし



するといつものインディカーと違う、この車が登場。してその性能は

コーナーで横滑りしたりする。根本的に操作感覚を変える必要あり



⑦アザーカーが ペースメーカーになる

コース選択後、ローリングスタート時までブレーキを踏みつつシフトをUPに入れておくと、⑥とは逆に敵車がすべてペースカーになる。⑥と⑦の技は併用が可能で、いざやってみると全然別のゲームに見えてしまうのが面白い。ギャラリー受けを狙ってやってみよう。

これが両方合わせた状態。さらに複数の技をプラスさせせることも可能

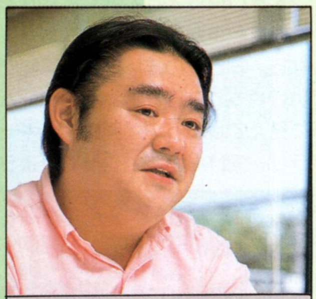
⑧その他にもある 大技・小技

ここまで紹介したもの以外にも隠し要素がいくつかあるので紹介しよう。まずツインタイプのみだが、ブレーキを踏みながらスタートすると、エントリー待ちをカットしてシングルプレイができる。視点4（青）を押しながらコースまたはミッションセレクトをすると、プレイ中にハンドルに抵抗がかからないパワステモードになる。

ほかに大きめのウラ技では、中級コースで逆走したままトンネルを抜けると頭上に鳥が現れる。また上級コース内のパイロンを全部倒すと、トンネルの入口付近に巨大なバニーガール像が出現するぞ。

INTERVIEW 中川部長を直撃

AM1研、そしてST-Vの未来の展望



AM1研　部長
中川力也

AM1研は現在、ST-V作品を多く手掛けている。ST-V作品の移植、そして今後のMODEL2での業務用作品について中川部長にお話をうかがった。

どうなる？　過去のST-V作品の移植

──AM1研の現在のソフトラインナップを教えて頂けますか。

中川　『スカイターゲット』の制作がまもなく終わりまして、そのあとが『サンドアール』。それと今『ファイナルアーチ』のメジャーリーグ版を作っています。主に海外向けですが、ちゃんと野茂も出てきますよ。ST-Vタイトルは3月までにもう1本出します。

──MODEL2はどうですか。

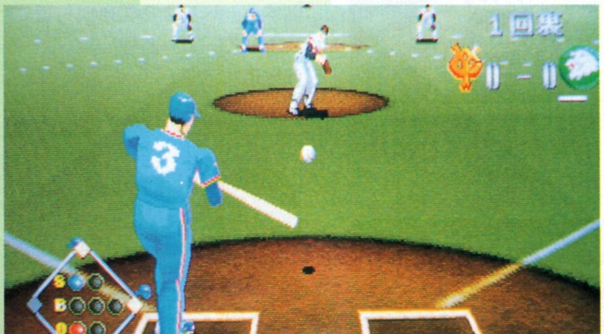
中川　次のタイトルの企画段階というところです。動いてるチームも2つくらいあるんですが、これはまだ秘密ということで。

──『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』以降のST-V作品の、サターンへの移植の予定は。

中川　今のところ具体的なタイトルはありません。『ファイナルアーチ』にしても野球ものはサターンでも結構出てますから。『サンドアール』などはすぐにでもいけると思います。実際にやるとしたら、ゲームを増やすとか多人数プレイができるような、プラスアルファを付けるかもしれませんね。

──『エジホン探偵事務所』などはどうですか。

中川　『エジホン』は、サターンへの移植とはちょっと違う感じで動いています。どういったものになるかは今具体的には言えないんですが、意外なところで遊べるようになるかもしれないですよ。



⬆⬅上は『エジホン探偵事務所』、左は『ファイナルアーチ』。どちらもST-Vによる作品だ

ST-V用CD-ROM その可能性

⬅ST-Vはまだまだ可能性が秘められているハードである

──『スポーツフィッシング2』はST-V初のCD-ROM搭載ソフトになるわけですね。

中川　そうです、基本的にはST-VとCD-ROMで、MPEG（エムペグ・動画再生のためのハード。CD-ROM用の拡張機器）を使ってあります。今までのシネパック等よりもさらにきれいな画像処理ができるので、これでレーザーディスク並の画像を表示することができます。また処理が非常に早い点にも注目してほしいですね。

──すると映像については、いわゆるビデオCD的なものとはまったく違うわけですね。

中川　違います。でも近いといえば近いんですが。実際のゲームではCD-ROMからの映像と、ST-Vからの映像を重ねて表示する方式をとっています。

──他にCD-ROMを使ったソフトの今後の予定などは。

中川　占い機などの、動画再生が効果的なものにはどんどん導入していこうと思っています。普通のビデオゲームだと、膨大な絵のデータを必要とするものや、ROMでデータが収まりきらない場合に使うかもしれません。

⬆ST-Vに初のCD-ROM搭載ソフト『スポーツフィッシング2』。ムービーと音声がリアルタイムで出力される

──ポリゴンとスプライトを合成する場合などですか。

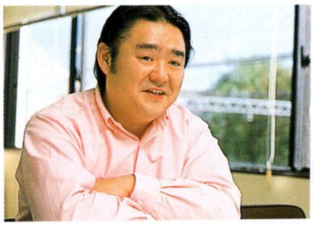
中川　そうですね。ただST-Vにしても最大で40メガバイトの容量がありますから、よほどのことがないと使わないでしょうね。ただそれでもCD-ROMの10分の1以下なんですが。

➡先にサターンで発売されたものを、ST-V用にリメイクした『バーチャファイターリミックス』。サターンでも発売

©SEGA／飛鳥新社・SEGA／Indianapolis Motor Speedway Corporation

MODEL2でさらにハイエンドに挑戦

──初めてのMODEL２作品でインディレースを選んだ理由は。
中川　今までのMODEL２のドライブものとは、ちょっと違う感じで作ろうと思ったからです。海外ではF-１よりもインディの方が人気があるということもあって、インディレースを選びました。
──スピード感が非常に重視されていますが、その表現についてどのような部分を工夫しましたか。
中川　まず速い分だけ滑らかに絵が出なきゃならないので、プログラムのスピードを上げています。スピード感を出すために、視点も通常より低く設定しています。
──『インディ』は読者のサターンへの移植希望も高いんですが、どうお考えでしょう。
中川　MODEL２からのコンバートというのはかなり難しいんですよ。ですから実際に話が来てから考えるといった感じですね。
──スピード感の表現もかなりネックになるのでは？
中川　それができないと普通によくあるF-１ゲームになってしまいますから。画面の質を落とさずにスピード感を出すという点を徹底的にやらないと、ファンも納得してくれないでしょうしね。
──お話は変わりますが、AM１研では今後どのような作品を手がけていきたいとお考えですか。
中川　今後はST-Vも含めてMODEL２の方も強化していきたいと考えています。タイトルも新しい方面を開拓していこうといろいろ考えているところです。今はCGも一般的になってきましたから、いろんなジャンルができる可能性があっていいでしょう。それこそスポーツでもクイズものでも。
　今まで注目されないジャンルだったけど、出してみたら大ヒットしたというジャンルもありますから、その辺はじっくり考えていきたいと思います。
──サターンの方でオリジナルソフトを出すというような予定は。
中川　結局のところ業務用が優先ですからね。もう少し余裕ができてからと言っておきます（笑）。



インディカーを題材にしたレースゲーム『インディ５００』。これをサターンに移植するのはかなり難しいというが？

今やセガビデオゲームの主力である、MODEL2基板を使った『スカイターゲット』。超巨大ボスとの戦いが熱い

今後はST-Vと並行してMODEL2にも積極的に取り組んでいくという。そしてそのあとはMODEL3へ？

ST-Vソフトタイトル一覧

発売月	作品名	ジャンル	メーカー
1995年3月	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	対戦格闘	セガ
3月	水滸演武	対戦格闘	データイースト
4月	ばくばくアニマル	パズル	セガ
5月	バーチャファイターリミックス	対戦格闘	セガ
6月	エジホン探偵事務所	バラエティ	セガ
7月	ファイナルアーチ	スポーツ	セガ
8月	上海・万里の長城	パズル	サン電子
11月	極（きわめ）S	麻雀	アテナ
11月	2度あることはサンドア～ル	バラエティ	セガ
発売日未定	ファンキーヘッドボクサーズ	スポーツ	セガ

AM R&D DEPT.#1

ST-V最新作 『サンドア～ル』開発者インタビュー

──今回から基板がST-Vになりましたが、何か変わった点は。
小田　見た目に違うことを色々できる点ですね。グラフィックが綺麗になった他に、回転とか多方向から見るようなゲームもポリゴンで楽に作れるようになりました。
──シリーズも3作目ということで、ネタには苦労されたのでは。
小田　相当悩みましたね。前作のものを改良しようという案もあったんですが、そればかりじゃ何なので新しいのを入れていこうとしたんですが、なかなかネタ切れで。
──実際に使われるゲームってどんな風に決めていくんですか。
小田　思いついたら紙に書いていって、面白そうなものをチーム内で協議して選んでいきました。
──ミニゲームは、一番多い時でどのくらいありました？
小田　今の20倍くらいです。
──サターンになったらこんなことをやりたいというのは。
小田　何かしらのオマケはつけたいと思います。コンシューマならではの面白さというのを考えてるというところです。
──続編は作るとしたらどんなものをやりたいですか。
小田　ミニゲーム集だけじゃなくてイベントが係わってくるものや、やるたびに毎回展開が違うもの。乱入対戦なども面白そうですね。

ミニゲーム集の人気シリーズだ

ブッ飛んだセンスのゲームも魅力

前作までの制作を担当した『スカイターゲット』の服部氏が乱入！　小田氏と『サンドア～ル』で対決した

AMI研　企画担当
小田　隆志

AM1研

秘蔵資料大放出!

ゴールデンアックス・

初公開

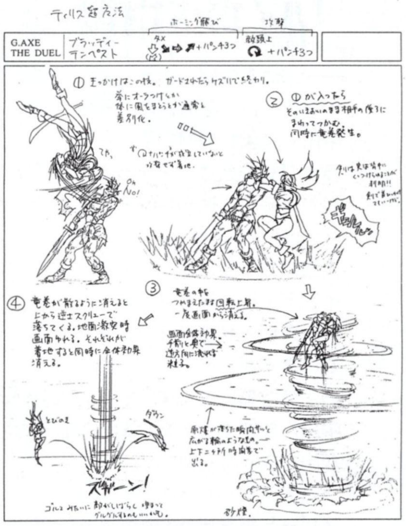
ザ・デュエル

ゲームの完成までには膨大な量の設定が作られる。ファンとしてはそんな貴重な資料はぜひ見てみたいもの、というわけでAM1研協力による『デュエル』資料室の始まり〜。

超魔法の効果設定画

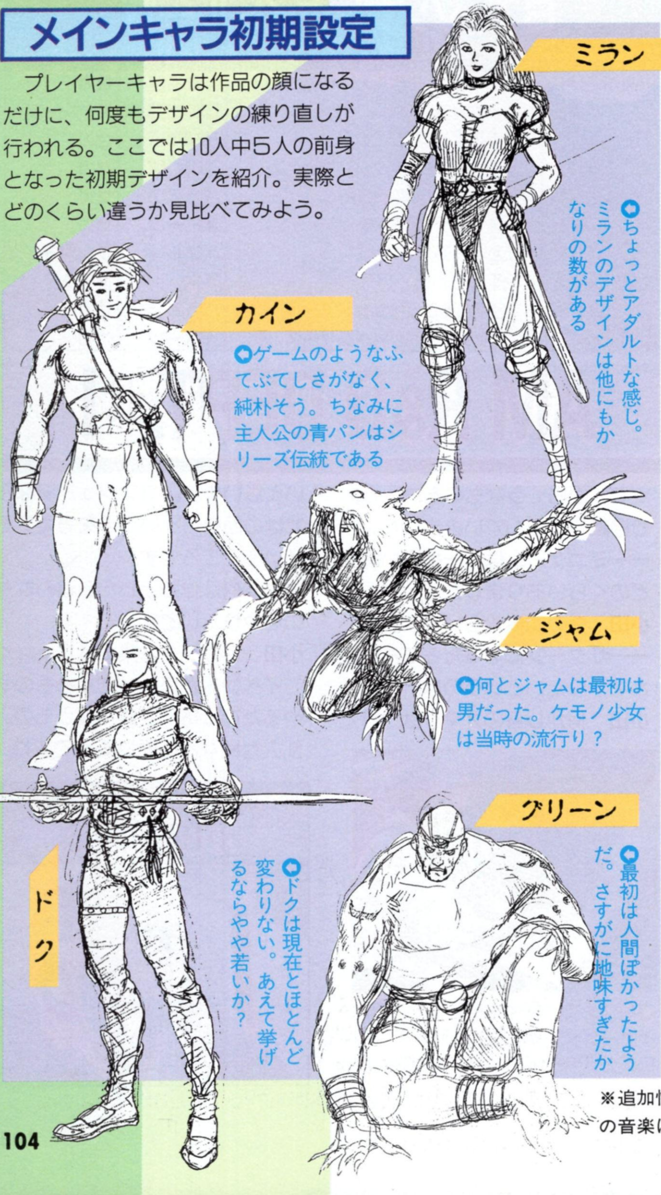
特定の条件で使える一発逆転の必殺技、ハイパーマジック。そのアクションについても、右図のような綿密なコンテが描かれている。これはほぼ実際にゲームで使われるものと同じだが、検討を加えられてボツになってしまう場合も当然あるのだ。

実際の画面がこれ。しかし決まりにくいことこの上ない技だ



メインキャラ初期設定

プレイヤーキャラは作品の顔になるだけに、何度もデザインの練り直しが行われる。ここでは10人中5人の前身となった初期デザインを紹介。実際とどのくらい違うか見比べてみよう。



ミラン

ちょっとアダルトな感じ。ミランのデザインは他にもかなりの数がある

カイン

ゲームのようなふてぶてしさがなく、純朴そう。ちなみに主人公の青パンはシリーズ伝統である

ジャム

何とジャムは最初は男だった。ケモノ少女は当時の流行り?

グリーン

最初は人間ぽかったようだ。さすがに地味すぎたか

ドク

ドクは現在とほとんど変わりない。あえて挙げるならやや若いか?

惜しくも消えたボツキャラたち

主人公格のキャラが決まるまでには、星の数ほどのボツキャラが生まれては消えていく。ここに掲載しているのもそんな輩だ。これらのボツキャラたちは、また別の形で他の作品に登場するのかもしれない。

侍、騎士、獣人など、ここに掲載した以外にも多くのボツキャラがいるのだ

アックス思い出話

最初に青パン、ドワーフ、ティリス(ゲームではミラン)の3人は素直に決まり、その後は少し自由度を広げてキャラを作っていきました。ジャムについては今でも悔しいのですが、某ゲームが先に発売されてしまい、「真似だ」と言われたことがあります。当時似たようなキャラが4〜5作品に出ていたのでこれは神のお導きだろうと納得しました。ところでジャムが女の子だって最初からバレてましたか?(AM1研)

※追加情報　先月の付録のCDジャケットのインデックスにある25曲目の音楽は、ゲーム中では聞けないサターン版オリジナルの曲なのだ。

©SEGA

AM3研

独自の道を突っ走る個性派ぞろいの異能軍団

AM3研はもともとはAM１研に属していたが1991年に独立。他のセクションにない独特の作風とゲーム性へのこだわりは、過去の代表作である『ジュラシック・パーク』や『ダークエッジ』などに如実に表れている。そして'95年の『セガラリー・チャンピオンシップ』で一躍注目を浴びる。今後の動向にも期待がかかるセクションである。

AM3研（AM R&D DEPT. #3）プロフィール

- ●設立年月日～1991年10月１日
- ●構成人員～部長１名＋スタッフ100名余
- ●代表作～『セガラリー・チャンピオンシップ』／『レールチェイス2』他
- ●部のモットー～「やるときはやる！（普段は遊んでいるが）」

セガラリー・チャンピオンシップ

ファンキーヘッドボクサーズ

ばくばくアニマル

マンクスTT

電脳戦機バーチャロン

小口部長インタビュー

CS企画デザインチーム、最高の移植作

超上級コース堂々紹介

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

セガラリー・チャンピオンシップ

セガサターン CD				
	発売予定日	12月29日	ジャンル	レース
	発売元	セガ	継続機能	――
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	レーシングコントローラ対
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	60%（10月27日現在

着々と完成度を上げていく『セガラリー』。発売日もついに決定し、期待はいやがおうにも高まるばかりだ。今回は最新のバージョンを使って超上級コース、対戦プレイ、セッティングなどの最新画面を紹介。開発担当のセガ・コンシューマ部隊の底力、そしてサターンの可能性を見せつけるこの出来栄をとくと見よ。

©SEGA　※画面は開発中のものです。

勝者のみが挑戦できる
超上級コース完全紹介

超上級コースは、上級コースを1位でクリアするとプレイできる、ボーナスステージ的な存在だ。今回はその上級コースをマップ付きで大々的に紹介してしまおう。ここは超上級というだけあって難易度が高く、慣れないうちはまともにコースを走ることさえできないだろう。特徴としては非常に道幅が狭くヘアピンカーブが多いこと、そして写真を見て分かる通り、コースはすべてダートなのでとても滑りやすい。サターン版でも業務用のように隠しコマンドで出せるのか、またその条件はどういうものかなどは、まだまったく未定だ。

⇧1度でも上級コースをプレイすれば、プラクティスやタイムアタック、さらには対戦でも超上級が選べるようになるぞ

上級コースをトップでゴールせよ

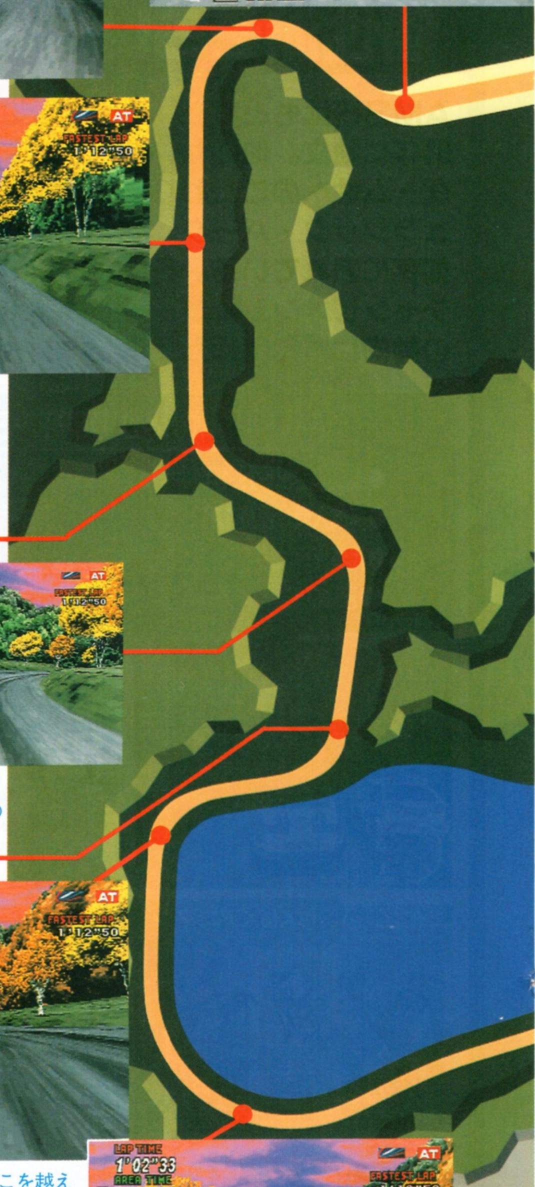
⇦上級を1位でクリアするだけでも結構大変。しかし喜びにひたる間もなく、さらにその上のコースが待ち受けているのだ

超上級 LAKE SIDE

⇩ロング〜レフト。ジャンプのあとに待ち構えるヘアピンカーブ

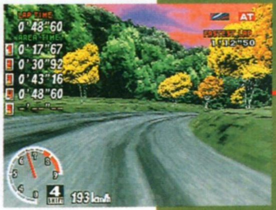
⇩ミディアムライト。ほぼ直線コースから入っていく左カーブ

⇧オーバージャンプ。エクスクラメーションマークが表示されるところ。ほぼ直線コースなので一見楽そうではあるが



⇨Kライト。かなりキツ目の急激な右カーブである

⇧ミディアムレフト。緩めの左カーブだが、それほど難しくない



⇧ミディアムライト。比較的緩めの左カーブだ

⇧ミディアムレフト。ここを越えると、短い直線コースのあとに連続カーブが待ちかまえている

⇨ロングイージーレフト。この超上級コース中もっとも長いカーブだ。直線で行けるかと思いきや、そうは問屋がおろさないのだ

すべてのテクニックが試される!

この超上級に限ったことではないが、『セガラリー』の中では普通のドライブゲームのような操作は通用しない。車がラリーカーということもあり、非常に特殊な操作が要求されるのだ。ダートの走り方からカーブの抜け方、ハンドリングからアクセルオン、アクセルオフのテクニック。すべてが独特である。なおかつ最後まで完走しなければエンディングは拝めないのだ。

今回は攻略的なことについては触れないが、来るべき挑戦の日に備えて腕を磨いておこう。

⇧はたして無事完走できるかな

オーバージャンプ。ここはこのコース中でもっとも道幅が広い

ロング～レフト。ここもヘアピン。カーブ自体がやや長い

ミディアムライト。ここは逆S字カーブの入口。減速しつつ進入していこう

ミディアムライト。2つ連続する右カーブの1つ目。続いてS字あり

ミディアムレフト。2つ目の急勾配の左カーブ。そして抜けたら一気に直線へ

ミディアムレフト。この左カーブを抜けるともう1つカーブがある。連続カーブに備えよう

ミディアムライト。スタート直後にある右カーブ。でもいきなり角度がキツイのはさすが超上級

ここがスタート＆ゴール地点。マップはここから上に上がっていくようになっているので注意

Mライト、Mレフト。右カーブのサイドに岩がある。続いて左カーブへ。簡易S字だ

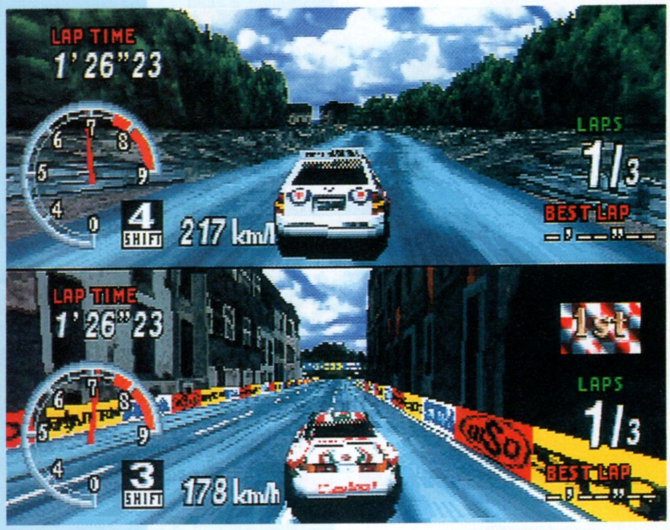
Mライト、Mレフト。右カーブから左カーブへ。ここを抜ければあとは最後の直線だ

対戦プレイついに実現
ハイクオリティな画面を見よ

先月号の段階では今一つはっきりしなかったサターン版での対戦プレイの仕様だが、今月ようやく紹介できる運びとなった。画面は写真を見てもらえば一目瞭然の、上下分割方式に決定した。これについては大方の読者はすでに予想はしていたと思う。現在この対戦モード自体の完成度は約50%程度。まずは１Ｐモードを完成させ、そのあとで一気に対戦モードを完成させてしまうということだ。

またこの画面を見て気になるのは、通常の１画面モードとの画面比率や処理落ち、ポリゴン欠けなどだと思う。しかし安心してくれていい。これらの不安はすべて現段階で解決されているのだ。例えば画面の比率は、横幅の部分を広く表示しているだけで、実際には１画面でプレイしている時と同じだ。縦に縮小したりしているわけではないので、プレイ感覚が変わることはないぞ。

⬆これは対戦モードでのカーセレクトの画面。同じ車で対戦することも可能だ



⬆これが初公開の、サターン版『セガラリー』の２Ｐ対戦画面だ。画面は小さいものの、ポリゴン欠けや処理落ちなどは一切ない。これなら大満足かな

⬆対戦モードでも視点切替えは可能。両方同時に別々に替えることもできる

別々の視点切替えもOK

コースごとに違う対戦の面白さ！

対戦モードで選べるコースは、初級～上級はもちろん、前のページで触れた条件さえ満たせば、超上級でも対戦することができる。業務用をプレイした人なら分かるように、各コースでは攻略の仕方がまったく違ってくる。さらに対戦ではCPU的な動きをしない、純粋なライバルカーがいるので、より白熱したレースが展開するぞ。

⬇初級コースはダートコース。基本はアクセルワークとスライドだ

初級コース

⬇中級コースはグラベルとターマックコース。美しい風景に目を奪われないように

中級コース

上級コース

⬅上級コースは市街地と山間を走り抜けるターマックコース。道幅も狭く、互角の腕だと競り合いになりがち

どうなる？ 対戦プレイのハンディキャップ

レースゲームの対戦プレイといえば気になるのが、ライバルカーとのハンディキャップがどうなるのかということ。通常はソフトの方でハンデのあるなしを設定できるようになっているが、サターン版『セガラリー』ではどうだろうか。開発に聞いてみたところ、

セガ「現在その部分をどうするか検討している状況です。あらゆる状況でのハンディや、後方車のスピードアップによる有利不利などはオプションで切替え可能にする予定ではいますが、最終的にどうするかはまだ不明です」。

という回答だった。

⬆ハンディキャップを付ければ上級者との対戦も結構楽になるか

ハンディキャップの項目の設定が具体的にどのようなものになるのか、現時点ではまったくの未定だ。現在のバージョンでは後方車のスピードアップがあるのは確認できた（20km/hくらい速くなる）。うまい相手との腕の差を縮めるにはハンディキャップもある程度必要だが、やはり有利不利なしの真剣勝負も楽しみたいものだ。

⬇後方車を速くすると、当然接戦になる。それもまた面白い

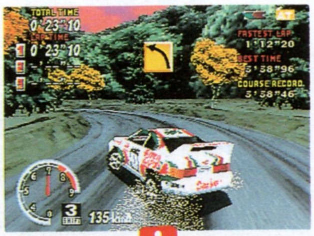
⬆現在入っている謎のモード「ＴＩＭＥ ＬＡＧ」。詳細は次号で

新たに加えられた 2つのオリジナル要素!

対戦モードと同じく、先月号の段階ではタイムアタック以外未定になっていたサターン版『セガラリー』のオリジナル要素だが、新たに2つのモードが加えられることになった。先月のタイムアタックとあわせて、これで3つの新たな楽しみが加わったことになる。さらに現在のバージョンでは対戦モードに「TIME LAG」という項目が付け加えられている。これはどうやら通常の対戦とは違う感じのモードになるようだが、どんな内容になるかはまだ未定。セガは「名前から推測して下さい」とのことだが、さて…。おそらく来月にはお知らせできると思うので、続報を待っていて欲しい。

自分だけのマシンを作ろう　マシンセッティング

このマシンセッティングモードでは、下にある6つのパーツを5段階に分けて調整することができるようになっている（ミッションはATかMTのみ)。例えばハンドルはスロー～クイック、サスペンションはルース～タイトといった具合だ。セッティングしたチューンナップマシンは、4台まで登録できるようになっており、登録後は対戦モードやタイムアタックモードで使うことができる。



これがセッティング画面。いろいろ試してみて、自分の使いやすいチューンナップカーを作ってみよう

例えばサスペンションの設定を変えるだけで、コーナーがうまく曲がれるようになるかもしれない。組み合わせれば複合効果も？

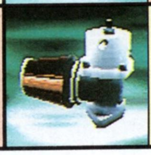
トランスミッション
オートマティックかミッションの2つから選べる。やはりミッションでしょう

フロントサスペンション
前輪のサスペンションの硬さを設定。これも他と同じく5段階から選択できる

ハンドリング
ルースからクイックまでの5段階に調整が可能。コースによって分けると吉か

リアサスペンション
こちらは後輪のサスペンション。前輪と後輪が別々に設定できるということは？

タイヤ
タイヤの状態も5段階に調整可能。グリップ力にこだわる人は好みで調整しよう

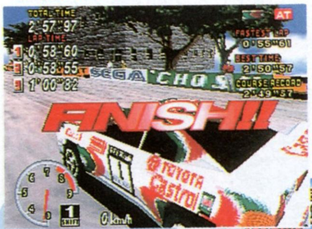


ブロウ オフ バルブ
アクセルワークに大きな役割を果たすパーツ。これをいじるとどう変わるのか

自分の走りを越えろ　ゴーストモード

このゴーストというのは、特別なモードというわけではなく、自分がベストタイムでコースをクリアした時の走りを、そのまま再現してくれる。しかもこのゴーストは、タイムアタックで敵車として登場するのだ。つまり自分自身の記録と対戦できるわけで、まさに幽霊である。このゴーストはタイムアタックモードでのみ、周回数が3LAPSで、かつクリアタイムが4分10秒以内だった場合に出現する。かなり甘い条件なので、出すのは簡単だろう。なおこのゴーストはパワーメモリーがないとセーブできないようになっている。

まずはどのコースでもいいから、規定技時間内にクリアしてみよう



ほら出た！　自分の目の前を走っているのがゴーストカーだ

最大の敵は自分自身!?

さっき自分がした走りなのに、なぜか追いつけない。最初はかなりびっくりするだろう。しかも妙にうまく見えるからさらに不思議

ゴーストを押さえてゴールすれば、それは当然新記録となって新たなゴーストを生む。自分自身との戦いは、永遠に続くのかも!?

タイムアタックをリプレイで楽しめ

タイムアタックモードでは、3LAPSでの走りを再現する、リプレイ機能も付いたぞ。視点切替えも自由にできるので、コースの攻略や自分の走りの研究には最適のモードだろう。ビデオのように何度でも繰り返し見られるのもうれしいポイントだ。ベストタイムを出せばもちろんゴーストにもなる

これならビデオにとるのも便利るし、そのままでもBGVとして楽めるぞ。またこのバージョンには入っていないが、発売までには実際のラリーの中継のような、カメラモードでの視点も入る予定だ。

開発もいよいよ大詰め
開発者緊急インタビュー

コンシューマソフト
企画デザイン制作部プランナー
中村 篤彦

――超上級コースの完成度は？
中村　もうほとんど完成してます。あとは色の調整や絵の欠けの修正とか細かい点だけですね。飛び立つ鳥や湖の白鳥なんかも全部入ってますよ。今のバージョンでは上級を1位でクリアすれば、タイムアタックや対戦で選べるようになっていますが、製品版ではこのあたりは変えるかもしれません。
――では対戦モードの完成度は。
中村　50%ほどです。最初は描画処理が間に合わなくて、かなり絵が欠けたりしましたが、ここ2週間くらいで何とか行けるというレベルまで来ました。
――通常時と対戦時では、画面の比率が違うように見えますが。
中村　描画する視野角が広がっているだけです。普通より横の視野が伸びていると考えて下さい。コースデータや車の性能などは全く同じですから、プレイ感覚が変わることは絶対ありませんよ。
――ハンディキャップの設定などはどうなりますか。
中村　このバージョンだと、後ろの車が速くなるようになっています。大体20km/hくらいアップするんですけど、その効果の切替え設定を付ける予定です。
――速いというのはいわゆるスリップストリームみたいなもの？
中村　というよりも、離れると単純に速くなるんです。近い時はちょっと速く、遠い時はずっと速くという感じです。これだと多少腕に差があっても追いつけるので、

⬆セッティングモードでは、最大4台までのオリジナルカーを作れる

かなり接戦になりますよ。オフにすれば純粋な実力勝負になりますし、これとは別にもう1個くらいハンデを設定できる要素を入れようかと考えています。
――対戦モードに、タイムラグというのがありますがこれは？
中村　まだ詳しくは話せないんです。ただ単に何周か走って勝負をつけるのではなく、ちょっと違った遊びにしようかなと思ってます。
――セッティングについては。
中村　このゲームの場合あらかじめ車の内部にパラメータを組み立てて持ってるんですよ。だから1個変えると多岐にわたって影響が出る。今はこのパラメータの部分を詰めている状態です。人によって走り方も様々だから、最高のセッティングというのは存在しないと思います。
――これからはどんな作業を。
中村　対戦モードの仕上げを重点的にやります。最終的には1画面と同じクオリティで遊べるようにするつもりです。ほかにはリプレイモードにカメラワークを入れる予定です。イメージとしては、アドバタイズのデモのような感じのリプレイになると思います。あとはオプションをもう少し充実させたいですね。

⬆触った人は誰も驚嘆の声をもらすほどの出来に仕上がったサターン版『セガラリー』

⬆リプレイモードでも、いろんなお遊びを作ってくれると楽しいのだが

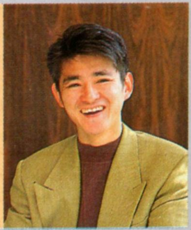
⬆サターンユーザーの希望をついに実現した対戦モード。狭い画面とはいっても、操作感覚は業務用そのままだ。欠けやチラツキは一切ないぞ

3研プロデューサーの見る『セガラリー』

業務用の『セガラリー』は、AM3研の制作によるもの。このサターン版が制作されるにあたり、直接の移植作業をセガ・コンシューマ開発部が担当。AM3研は業務用のチームから数名がアドバイザーという形で制作に参加している。その内の1人であるAM3研プロデューサーの水口氏に、サターン版『セガラリー』について、いくつかの質問を投げかけてみた。

――現バージョンのサンプルの出来をご覧になった感想は。
水口　当初は我々も、これほどのクオリティまで行くとは考えてもみませんでした。デザイン、プログラム、どれを取っても予想以上の完成度です。サターンでリリースした甲斐があったと思っています。あとはコンシューマならではの企画をどこまで盛り込めるかという、時間的問題だと思います。
――対戦モード上下分割画面で、操作感覚に違いが出るかもしれないなどの不安はありますか。
水口　まったくありません。また操作系にも、オプションで自分の好みに合わせて変更ができますので、問題ないでしょう。またこだわる方は業務用に近い感覚でプレイできる、ハンドルコントローラーでのプレイをお勧めします。
というわけで、業務用のプロデューサーのお墨付きも頂いた『セガラリー』。期待していいぞ！

AM3研プロデューサー
水口 哲也



次号も新要素を発表!?
期待して待て！

ハマル

今日も楽しく「バクバク」三昧!!

ばくばくアニマル

世界飼育係選手権

『ぷよぷよ』や『テトリス』などに代表される「落ちもの」パズルとはまた違った楽しさがある『ばくばくアニマル』。ノリのいい、ラテン系落ちものパズルをこの機会にぜひ!!

セガサターン CD			
発売予定日	11月10日	ジャンル	パズル
発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
予定価格	4800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

ハマル落ちもの第1弾!? 一度やったらクセになる

アーケード(ST-V)版からの移植となる『ばくばくアニマル』。ルールは簡単。動物ブロックに餌ブロックを与えて消していくだけ。このとき、消したブロックの数に応じて相手にブロックを降らし、攻撃することができる。ブロックが上まで積み上がった方が負けとなるのだ。

⬆動物が餌を食べてブロックを消す

次ページでは、より深く「ばくばく」の必勝法を伝授!!

充実している3つのモード

コンピュータ相手にストーリーが展開していくアーケードモードはもちろん完全再現。当然途中で乱入もできる。オリジナルモードとして5人が参加できるリーグ戦。自分の技量を判定してくれる飼育係技術者試験が追加されている。

⬆「アーケード」モードでのやり取り

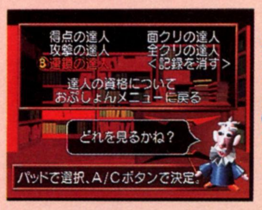
⬆消し方に性格が出る

サターンならではの工夫がいっぱい

サターン版となって新要素が加わり、楽しさが倍増した。まずは動物パネル。新たにネズミ(餌はチーズ)が登場し、よりパズル性が高くなった。上級者にはうれしい追加だ。さらに、難易度調整はもちろん、出現する動物と餌の比率まで変更できるから驚き。また、オプションの充実もうれしいところ。最高連鎖数、最大攻撃ブロック数などが保存されるため、記録更新をねらった遊び方も可能。とはいえ、100円を投入せず、気楽に遊べるのが一番うれしいのかも…。

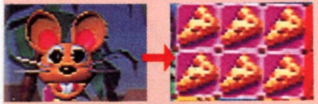
⬆動物と餌の出現する確率も変更できるとは

⬆オプションにも「ばくばく」らしさが光る



⬆いろんな記録が保存されているのだ!

ネズミが登場


⬆前号では規制のため掲載できなかった「ネズミとチーズ」だ

⬆動物が5種類になり、より複雑に

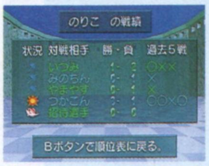
リーグ戦

あらかじめ出場選手を登録してから試合を開始する。登録は5人まで可能で、登録されていないプレイヤーも特別参加という形でプレイ可能。戦績は保存できるぞ。

⬆出場選手を登録してからゲームを開始

⬆試合開始時には、こんな画面が挿入されている

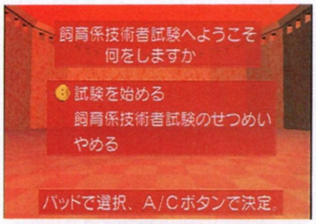
⬆この成績表を見れば、誰が最強か一目で分かる



⬆さらに細かい個人成績を確認することも可能だ

飼育係技術者試験

こちらもサターンのオリジナルモード。『バーチャファイター』の段位認定モードのようなもの。コンピュータと対戦したときの内容によって、プレイヤーの技量を判定してくれる。はっきりいって、このモードは楽しいぞ!



⬆どんな評価が下されるのか。心配

⬆点数はプレイ内容で決定する

©SEGA

「ばくばく」必勝法を公開！ これで君もりっぱな飼育係だ!!

試合に勝つためには、ただ漠然とブロックを消していてはだめ。ポイントは相手のフィールドに、いかにして多くの攻撃ブロックを送り込むことができるか、だ。そこでまず把握してほしいのが、攻撃ブロックの数はどのように計算されて、相手のフィールドへ送りこまれているのか、ということ。公開しているカコミの公式を見てもらえば一目瞭然。簡単に把握できるはずだ。連鎖の数も大事だが、餌の塊を大きくし、その大きな塊を最後の連鎖にすることが重要となってくる。単純に考えて、3連鎖目に消えるブロックの数が2個と10個では、実に24個の差が出てくるのだ。

秘密情報!! 攻撃ブロック数算式

公式）A＝B＋C＋C＋C…

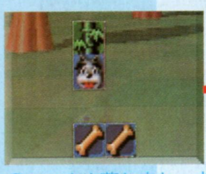
A：攻撃ブロックの数
B：はじめに消したブロックの数－2
C：連鎖回数×その回に消したブロックの数
（Cは連鎖の回数だけ続く）

問題）まずブロックを3個消し、2連鎖目に5個消し、3連鎖目に7個消して、連鎖を終了した場合の攻撃ブロック数を求めよ。（私立ばくばく高校入試問題より）

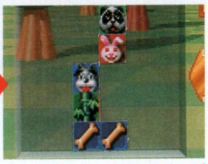
答え）(3－2)＋(2×5)＋(3×7)＝32 A.32個

連鎖を理解して勝率をアップ

連鎖が理解できれば、強くなること間違いなし。その連鎖の基本的な組み方は、下の写真を見てもらえば分かる通り、「ブロックを消したい、でもガマン」にある。消したい餌と動物をずらして配置していくのが簡単な方法だ。慌てずに一組ずつ連鎖を組んでいき、コツを飲み込んでほしい。4連鎖させればほとんど勝ったも同然。ただし、中途半端な数を送り込むと、降った途端に偶然連鎖が始まり、一気に逆転負け、なんてことも。中上級者相手には「一撃必殺」を心掛けたい。ちなみに、3研で確認されている最高攻撃ブロック数は「188個」。理論的には500個を越えることも可能なのだ！


⬆このまま落とすと、犬と骨は消えるが…

⬆ガマンして消さないように置く。これが基本


⬆この状態でウサギを消せば2連鎖の完成だ

⬆これも基本パターン。動物を下にするのがコツ

⬆餌はずらして配置。これなら餌を増やしやすい

⬆サルがバナナを食べて連鎖開始。3連鎖するぞ

有効に使えるか？「B.Bコイン」

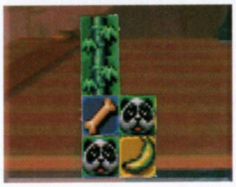
「BBコイン」は、必ずスタートから26番目に登場する。それ以降は35組後、45組後、48組後に出現し、ゲームが続く限りこの順番で登場するぞ。過剰な動物のみを消す方法が最も一般的な使い方だが、消せる組み合わせの動物とエサを両方消すと、フィールドは一時的に3種類のみとなり、大量に消える可能性が高くなる。また、ブロックのない場所にコインを落とすと、1個につき2500点が入るぞ。

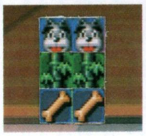
⬆せっかく連鎖を組んでいたのに…

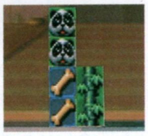
⬆これで一種類組み合わせが減った

究極攻撃!?「バーチャルベイト」

一つの餌を複数の動物に食べさせるのがこの技。例えば4個の餌を2個の動物に食べさせると、消えるブロックは合計6個だが、プログラムでは「2個の動物が4個ずつ餌を食べた」とみなす。このため、計算上では10個のブロックが消えたものとし、攻撃ブロック数を計算する。この場合は、実際に消えたブロック数との差である4個が、バーチャルベイト（仮想エサ）ってわけ。餌の塊を大きく育て、餌に飛びつく動物ブロックを3個、4個と増やすことができれば、発生するバーチャルベイトも一気に3倍、4倍と膨らむのだ！


⬆この状態で骨を消せば、2個のバーチャルベイトが発生


⬆横型の基本。ササを消すのだ


⬆縦型の基本。ホネを消そう

最強の称号を得るために

「飼育係技術者試験」では、勝ち進んだステージ数と、「いかに早く」「いかに連鎖を起こし」「いかに激しく攻撃をしたか」の3要素で判定を行っている。この要素の中でも、まずは「いかに早く」を優先させるのが賢いやり方。なぜなら、おのずと他の2つの要素も要求される事になるためだ。

ちなみに、判定の甲、乙、丙はそれぞれ上、中、下に相当し、それぞれに1～5級まで用意されている。甲種1級を目指して、といいたいところだが、この上にもう一つ最高の位が用意されているのだ。この位の名称に関してはまだ秘密とのこと。チャレンジするしかない。ただし、開発チームの中でも、この称号を受けた者はデザイン担当の女性ただ1人のみ。辛すぎる!!

⬇早く勝負をつけるには、やはり連鎖を有効に活用せねばならない

⬆はたして最強の称号は得ることができるのだろうか。先は長い…

ほしかったのはコレだろ!?

アーケード 電脳戦機 バーチャロン

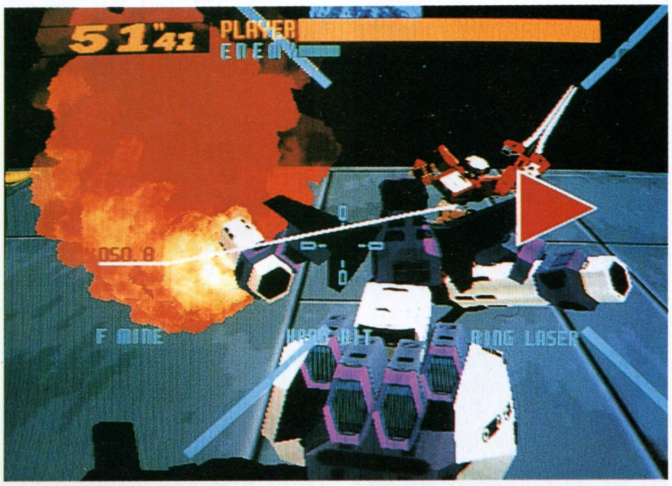
勝利のポーズを取るテムジン。登場する8種の機体の中では、最もスタンダードな機体だ

ロボットデザインはカトキハジメ氏。独特のデザインのロボットが縦横無尽にフィールドを駆け回る

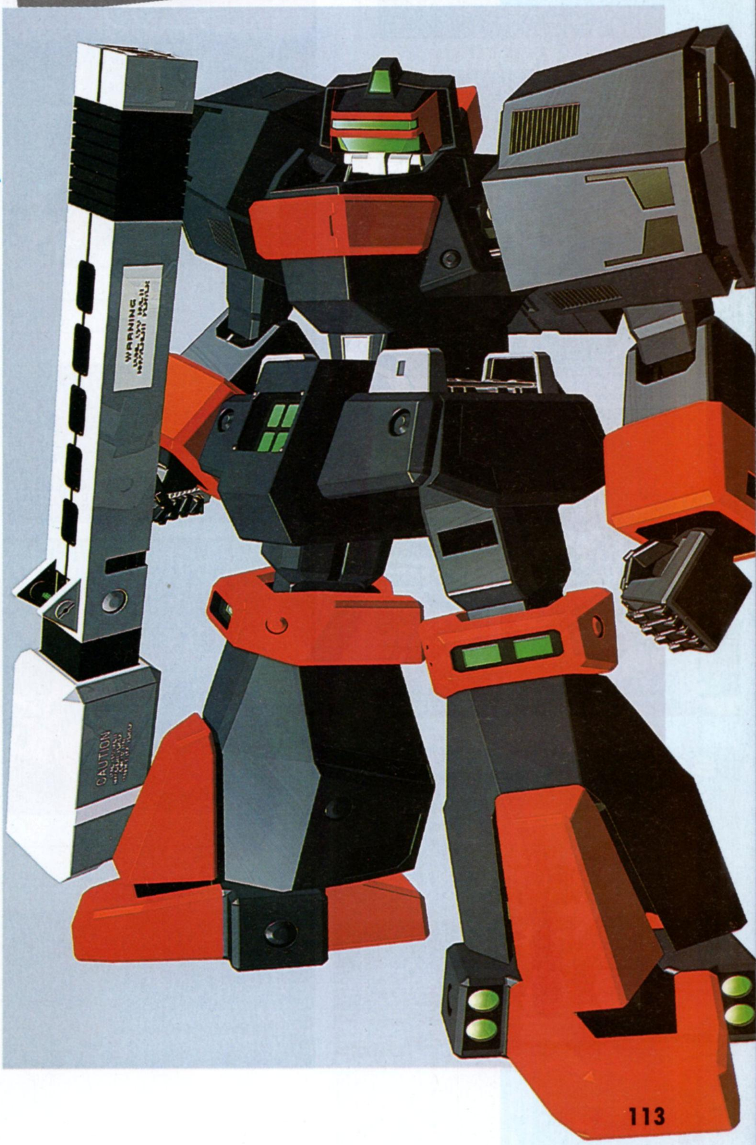
かつてロボットアニメの洗礼を受けて育った世代が今、自分たちの手でロボットが飛び回る新しい世界を作り出した。格闘ゲームという、ロボット同士の戦いの表現に最もふさわしい場を得て、ロボットたちはプレイヤーの分身となり熾烈な戦いを繰り広げるのだ。

今までにも何回か紹介してきたこのゲームは、去る9月に行われたAMショーにも出展されて大好評を博した。そして間もなくゲームセンターにも登場する予定だ。今月号を見て初めてこのゲームを知ったという人のために、あらためてこのゲームについて説明しよう。まずシステムは1対1の対戦格闘もの。プレイヤーはバーチャロイド(以下V.R)と呼ばれるロボットを操り、手持ちの多種多様な武器を使って相手を撃破する。このゲームには普通の格闘ゲームのようにコマンド入力による必殺技がなく、機体ごとに左右の腕に持つ固有の武器だけで戦うことができるのが特徴だ。コマンドを覚える必要がなく、親切な設計だ。

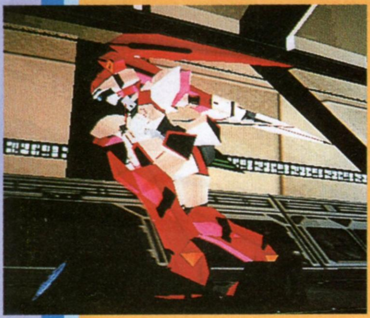
右は『バーチャロン』の対戦専用筐体。2本のレバーでV.Rを操作する。1人プレイしている人を見たら乱入だ

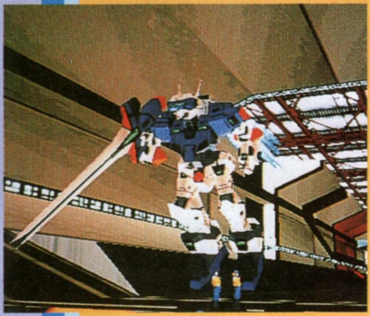


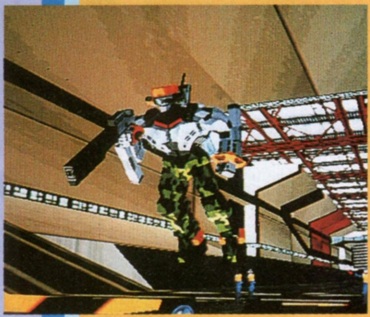
あの夢にまでみたロボットアニメの世界が、眼前のモニターの中で展開する



©SEGA ※画面は開発中のものです。







ノリはまさにロボットアニメ
バーチャロイド大解析

個性的なデザインのロボットたちが、プレイヤーの分身となって戦う『バーチャロン』。タイトルの「バーチャ」の名が示す通り、このV.Rたちは仮想空間の中でプレイヤーと一体化し、戦いを続けていくのだ。今まで掲載した画面やマニアックなV.Rのデザインを見て、早く自分で操作してみたいという人もいるだろう。残念ながらこのゲームがゲームセンターに登場するのはもう少し先なので、今回は『バーチャロン』の基本ゲームシステムを一通り紹介していこう。予備知識として覚えておいても全然損はないぞ。

自分のV.Rの性能を知ることがエースへの近道。機体の性能の差はプレイヤーの腕でカバーするのだ

どれで戦う？ 8体のV.R

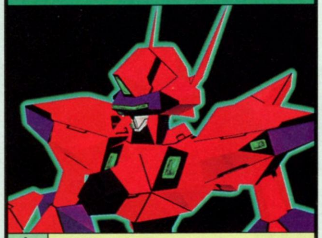
ゲーム中にプレイヤーが選択できるV.Rは全部で8体。オーソドックスな標準型、細身のスピード型、重量級のパワー型など、格闘ゲームのお約束パターンは一通り揃っている。V.Rの武装は、機体ごとに異なる右腕と左腕の兵装。左右のレバーの人指し指の部分にあるボタンを押せば、左右のそれぞれの武器が発射される。2つを同時押しすると、より強力な攻撃が攻撃が出せるぞ。武器には近距離と遠距離で自動的に性質が変わるものもあり、このあたりの使い分けも重要な要素になるだろう。なお下の表中の右、左は左右の兵装、両は同時押しの特種技を示している。

テムジン

右	ビームライフル
左	ボム
両	ビームソード

機動力、火力、防御力などのバランスに優れた、汎用型V.R。機動力を活かしたボム＆ライフルのダッシュ戦法が有効。どの敵とも無難に戦えるのが強み

バイパーII



右	バルカン
左	7ウェイミサイル
両	ホーミングビーム

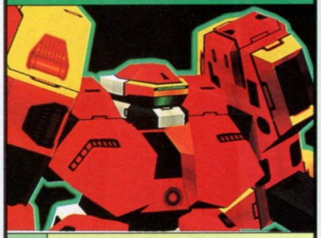
全機体中、最高の機動力とジャンプ力を持つ。プレイヤーの腕次第で、理想的な3次元機動戦闘を展開できる機体。ただし軽い分装甲が弱いのが難である

フェイ-イェン

右	ハンドビーム
左	ボウガンビーム
両	♡ビーム

抜群の機動性を誇り、加速力に優れた機体。機体がダメージを受けるに従って底力モードが発動し、ハート型ビームの威力が超パワーアップする

ドルクス



右	ファイアビーム
左	ハンマー
両	ファランクス

小型ながら、重装甲、重火力を誇る重戦闘V.R。右腕には爆装、左腕にはハンマーを装備。小型ゆえに敵の弾に当たりにくいという特徴を持つ機体

アファームド

右	ショットガン
左	ボム
両	トンファ

白兵戦を主体として開発された戦闘用V.R。機動力とダッシュ時の加速力に優れている。またビームトンファーは接近戦では絶大な威力を発揮する

ベルグドル

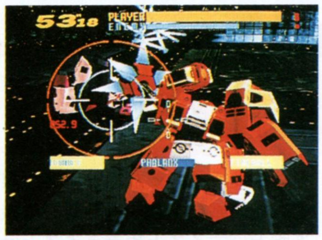
右	グレネード
左	ナパーム
両	ホーミングミサイル

後方支援型V.R。ホーミングミサイル、ナパーム、グレネードなどの火力面が充実している。機動力を活かしたヒット＆アウェイ戦法を得意としている

V.Rたちはこっ操れ

V.Rは筐体に付いている2本のレバーですべての操作を行う。レバーには親指と人指し指のところに1個ずつボタンが付いており、人指し指は攻撃に、親指はダッシュに使用する。ダッシュは自機が一定時間加速し、高速移動が可能になるもの。ダッシュはゲーム中では逃げにも攻めにも非常に重要なので、うまく使えるようになろう。移動時はダッシュを使うのが基本だ。スキあらば敵の方向にダッシュで近付いて接近戦を挑むも良し、ダッシュで外周を周って、自機の火力に頼った攻め方をするのも一つの戦法だろう。

⇧思い切って接近するのも大事



⇧急接近してきたドルカスのハンマーが迫る。かわすか食らうか、運命の分かれ道。反撃のチャンスを待て

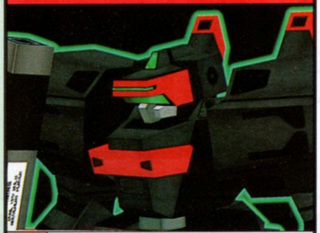
⇧身軽な機体はその機動性を活かして、敵にプレッシャーを与えつつ追い込んでいく。とにかくダッシュを巧みに使うこと、これが自由にできるようになれば自機の戦力はグンとアップするぞ

バル-バス-バウ

右	リングレーザー
左	フローティングマイン
両	ハンドビット

敵の攻撃を相殺するリングレーザー、足止め用の浮遊機雷、遠隔攻撃用のハンドビットなど、かく乱戦法を得意とする。扱いにくさではダントツの機体

ライデン



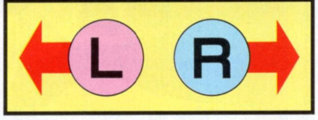
右	バズーカ
左	グランドボム
両	レーザー

火力と装甲に優れた重戦闘V.R。両肩のレーザー砲は全機体中最強の破壊力を誇る。使いこなすには熟練を要するが、パワーで押していける機体だ

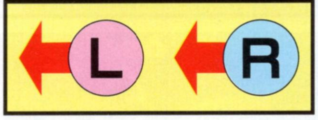
基本行動は6つ

レバー操作で自機ができる基本動作は以下の6つ。前進や後退、左右の移動は分かりやすいとしても、ちょっと分かりにくいのがジャンプと旋回だろう。ジャンプは上空からのビーム攻撃や、相手を見失った場合の位置確認などに使うといい（このゲームにはレーダーがない）。旋回は敵のビームの回避や急な方向転換、敵の追尾に使う。前述のダッシュとこの旋回を使いこなすだけで、自機の機動性は何倍にもはね上がる。逆にジャンプはあまり使う必要がない。

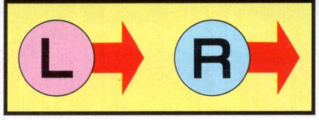
ジャンプ



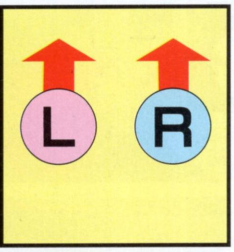
左側進



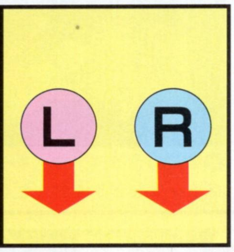
右側進



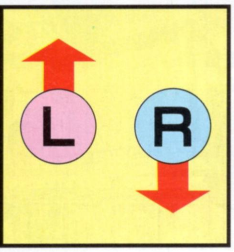
前進

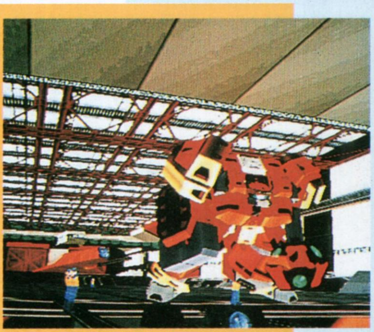


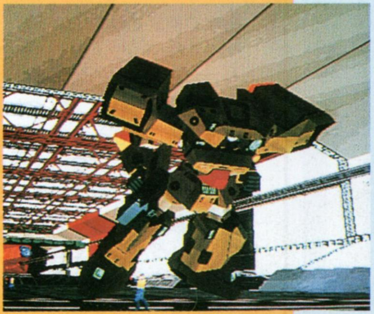
後退

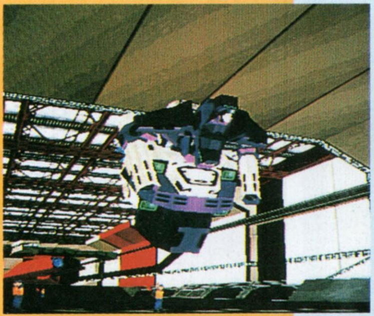


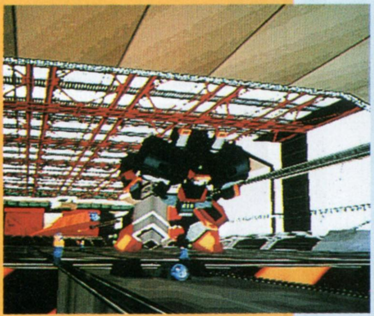
旋回











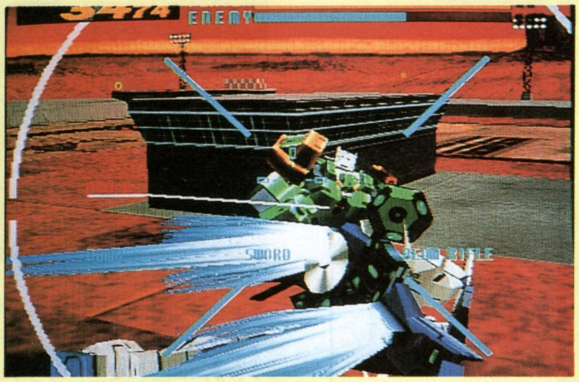
これだけは覚えよう！
V.R戦闘技術

この『バーチャロン』は基本的に戦闘フィールド内を360°自在に移動できる。つまり今までの2次元的な格闘ゲームとは、根本的に考えを変える必要がある。遠距離では銃撃戦、中間〜近距離では接近戦と、することや考えることはいろいろあるぞ。

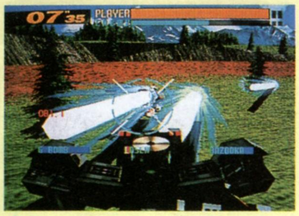
ダッシュを駆使して攻めろ

今まで何度も触れているが、このゲームはダッシュの使い方が勝敗を左右すると言っても過言ではない。移動時や回避、動く時には常にダッシュを使うように、指に覚え込ませよう。スタート直後はまずバックダッシュで距離を開けるのが無難。その後はお互いに牽制しつつ、ダッシュで接近するチャンスを狙おう。ちなみにダッシュ中に移動方向と逆にレバーを入れれば、急停止ができるぞ。このテクニックを使えば急な方向転換や、敵へのフェイントにも使えるので非常に有効だ。またダッシュ中にビームを撃つと、通常とは違って連射できるようになるぞ。

⇧互いに距離を保ちつつスキを狙う、達人のような戦法もできる



⇨横ダッシュ中のテムジン。急停止のフェイントなども使って相手を混乱させてやれ

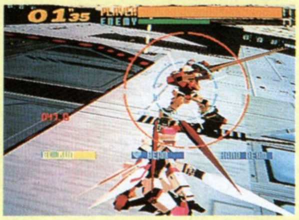


⇧テムジンのビームライフルは、ダッシュ中に出すと3連射になる

⇧単発のライデンのバズーカも、ダッシュなら3連射。有効に使え

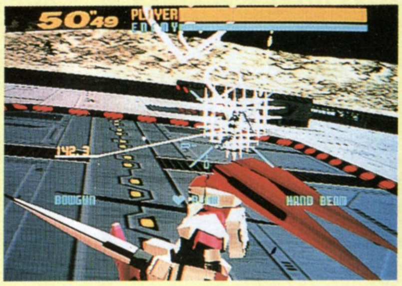
敵はロックして撃て

画面中央をよく見ると、常に十字型のサイトが表示されているのが分かる。これは銃で攻撃する場合に使用するサイトで、敵にこれを重ねるとビームなどの重火器がロックオンされた状態になる。この時に撃てば相手に離れていても命中するというわけだ。ただしこのロックは絶対ではなく、相手が旋回を使うだけで簡単に回避されてしまう。だからといってこのロックは役に立たないわけではない。相手の位置の把握と、牽制攻撃の目安に使うのだ。敵が自分の画面内にいない場合は赤い矢印が出て位置を教えてくれるが、サイトは常に敵を追尾し続けているので矢印よりも頼りになる。敵を見つけたら旋回で振り向き、そのままロックして牽制する。遠距離戦ではこの行動は基本中の基本として、パターン化しておこう。

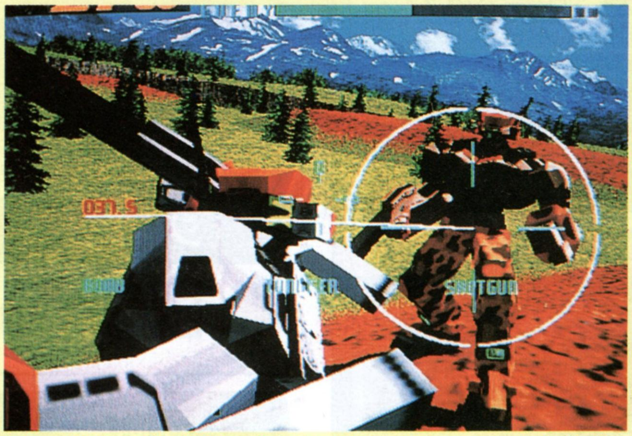


⇧この距離では接近戦には行くのは危険。ビームで牽制しておこう。ロックは完全にする必要はないので、目押しで撃て

⇧ロックして一発当てたら、ダッシュで離れて様子を見るのも良い



⇦遠距離ではあくまでも牽制、もしくは当たればラッキーくらいに考えよう。撃ってりゃ勝ちというゲームではないのだ



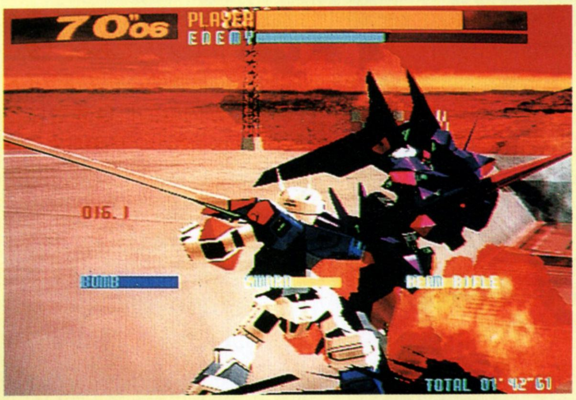
⇧ロックに頼らずに当てられるようになれば、まさにニュータイプだ!?

接近戦でカタをつけろ

相手のスキを突いての接近に成功したら、左右同時押しの攻撃で接近戦を仕掛けよう。この同時押し攻撃はライデンのビームに代表されるようにかなりの破壊力があり、決まれば大ダメージを与えられるからだ（ちなみにこのゲームにはガードがない）。しかし機体によっては接近されると不利になる場合もある。フェイ-イエンやバイパーIIなどの軽量タイプがそうだ。そういうタイプはいかに接近戦に持ち込まれずに、遠距離戦で敵を押さえ込めるかが勝負の分かれ目になる。また重火器タイプは接近戦でも一撃のダメージは大きいが、動きが鈍いので中間距離をウロウロされると対処に困ってしまう（撃った瞬間に突っ込まれる）。テムジンのようにどちらでもこなせるタイプは、相手によって戦法を変えていくことが勝負。接近戦は、いつ近づくかの読みが勝負だ。

一度ダウンさせたら起き上がりに近づいて攻め込もう。このあたりは普通の格闘ゲームと同じだ。おっと危ない

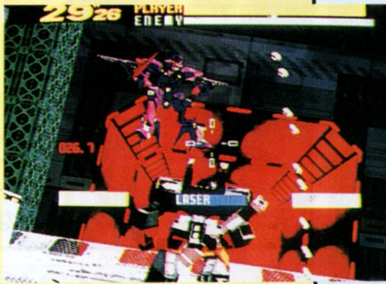
ドルカスの右腕攻撃が炸裂。ドルカスは小型のため懐に飛び込みやすいのだ



テムジンのビームソード。リーチが長いので、近づいたら思い切って狙っていこう

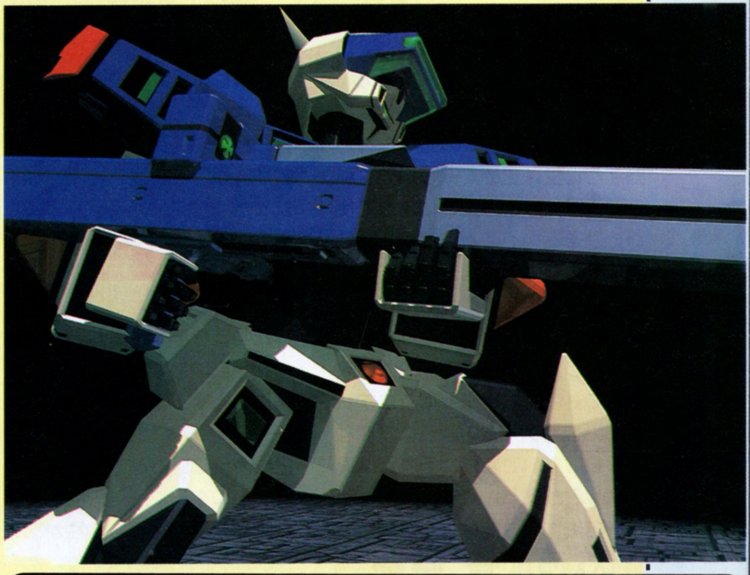
不要なジャンプは禁物

ジャンプは全キャラが使えるが、バイパーIIなどの機動力のあるキャラ以外は、無理に使う必要はない。ダッシュで空中制御はできるが、障害物などがないために事実上無防備なので、恰好の標的になってしまう。だがうまく使えるようになれば、上空から射撃で牽制して間合いを詰めるという、少々嫌がられそうな手段も有効だ。



着地の時はまったくの無防備だ。待ち伏せされていたら一気に大ピンチに

バイパーIIのように素早い機体は、上空からビームで牽制して、チクチク攻めていく戦法もある



DEN-NO-SEN-KI
VIRTUAL-ON

『バーチャロン』開発者インタビュー

これから年末にかけてビッグタイトルが目白押しの、セガのビデオゲーム。その中でも要注目の一作『バーチャロン』の開発者に、いろんなお話を聞いてきたぞ。

これまでにありそうでなかったロボット格闘。MODEL2だからできた、美しい画面を見よ

今までにない格闘ものを

——現在の開発度は何%ですか。

亙 95%くらいですか。今は各キャラのパラメータの最終調整をやっています。武器やキャラの組み合わせでどう相性が変わるかをちゃんと把握しないと、ゲームとして破綻してしまいますから、その辺を重点的にやっています。

——操作系がかなり特殊だと思うのですが、この様になった理由は。

亙 よくある同軸上の戦いと違うものをやろうとすると、普通の操作系では対応できないからです。ですからあれは1つの完成された答えだと受け止めて欲しいですね。

——武器は敵との距離によって使い分けるということですか。

亙 その辺はプレイヤーがある程度自由に選択することもできます。同じ攻撃でもダッシュしながらだと変化したりするので、少ない攻撃法でも色んな戦法が取れます。普通の格闘ゲームのように派手な必殺技はないですが、それとは違う楽しみがあるんです。

——各機体の性能はどんな感じで決めていったのですか。

亙 まず最初にとっつきやすいキャラ、いわゆる重攻撃タイプ、細身で軽い奴、クセのある奴を各2体ずつ設定していきました。これで大体バランスの取れた組み合わせができるはずだと考えまして、今のように8体になったわけです。

——制作上苦労された点などは。

亙 セガ自体でも初めて試みるジャンルでしたし、まあいい言い方をすればパイオニアとしての苦しさのようなものはありました。普通の格闘系のノウハウはあるんですが、銃で撃ち合うとかになるとまったく方向性が違うんですよ。それをどううまく組み合わせれば分かりやすい形で納得できるものにできるのか、という点で悩みましたね。機体同士の対戦での組み合わせについても大体同じバランスになるするのにも苦労しました。

——対戦筐体ではMODEL2を2枚使っているということですが。

亙 モニターに別々の向きから見た画像を出力する必要性があるので、対戦の時には2枚のMODEL2が必要になるんです。COM戦では1枚しか使っていません。

——ところで『バーチャロン2』はもう考えていらっしゃいますか。

亙 僕自身はこういった新しいものは、続けていかなければ実にならないと思っています。自分たちで種を植えたものは採り入れができるまでしっかり育てるやり方は一つの方向性だと思います。ただ市場に出た時に、一般の人がどう思ってくれるかという懸念はあるんですが、もし支持が得られるようであればもっとすごいのを作る自信はありますよ。

——具体的なアイデアは何か？

亙 多人数で戦えるようなシステムや、もっとリアルなフィールドの表現の仕方、自分だけのロボットを設定できるとか、色々アイデアはあります。どれもいずれは実現可能なものなので、その中で一番喜んでもらえそうなものを選んでいこうと思います。

——サターンへの移植の可能性は。

亙 業務用と家庭用の同じ商品をリアルタイムで浸透させていくというやり方は、セガにしかできない魅力的なことだと思うんですよ。ただ移植についてはまだ何も決まっていないので、今はお話はできません。ただ移植するとしたら、業務用とは違う面白さを出せるような気がして、私自身も実は非常に期待してるんですよ(笑)。

　というわけで、亙氏からはなかなかに興味深いお話を聞くことができた。セガの中でも初の試みでもあるという360°の空間をフルに使った、3DCGによる対戦格闘ゲーム。こう聞いて何かのゲームを思い出さないだろうか。そう、同じAM3研制作の隠れた秀作、『ダークエッジ』である。『ダークエッジ』は画面こそスプライトであったが内容的にはすでにこの『バーチャロン』の原型をほぼ完成させているといっても過言ではない。ただ操作系が複雑すぎたため、一般には受け入れられなかった。『バーチャロン』はその反省点を可能な限り消化し、新たな形での3DCG格闘を表現してみせた。君もこの仮想空間の中で、エースパイロットになってみないか。

AM3研 亙 重郎

我々が欲しかったのはコレなのだ！

AM3研開発の入魂作『バーチャロン』。遊べる日はもうすぐだ

そう快感満点のコミカルボクシング

アーケード ファンキーヘッドボクサーズ

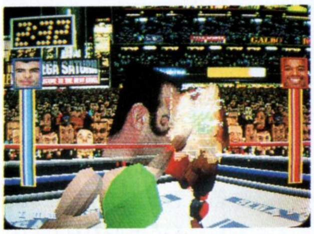
四角い巨大な頭と、殴られるたびに変形する顔。見てもやっても笑えるこのゲームはグラフィックのインパクトに話が終始しがちだが、実は非常に戦略性の高いキチンとした作りのボクシングゲームなのだ。発売はまだ先だが、今回はそのへんに少し触れてみよう。

見た目はギャグでも中身はハード！

まず基本的な操作システムを説明しよう。基本的に8方向レバーでキャラの移動、3ボタンでガードと左右のパンチを出すことができる。パンチボタンは普通に押すと左でジャブ、右でストレートを出すが、レバーの動きと組み合わせることにより、フックやアッパーなどに変化する。さらにキャラごとに特定のコマンドを入力すると、強力な必殺パンチを出すことができるのだ。

またガードについてだが、ただボタンを押しているだけではダメで、相手のパンチに合わせて上下のガードを使い分ける必要がある。これはレバーの上下で対応できる。ちなみに攻撃は、相手のグローブの色で分かる。緑なら上段、オレンジなら下段だ。勝利のためにはまず完璧なガードを固めることだ。

コウジ ハネダの必殺パンチ、打ち首ブローだ。あれ？ この人は…



グローブが緑なら上段パンチ。ちなみに必殺パンチはすべて上段だ

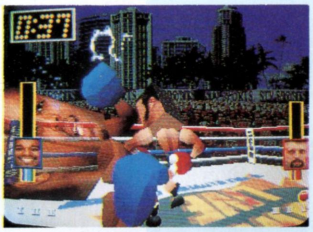
ガードに成功したら必ずおつりを入れろ。プレッシャーをかけるのだ

テクニックを使いこなせ

前述の基本動作の他に、特殊なものとしてスウェー（避け）がある。これは相手のパンチに合わせてガードボタンをタイミング良く押すと、攻撃を避けることができるもので、うまく使えばカウンターを取ることもできるぞ。またレバーを横か後ろに2回入力するとステップ移動になる。これもスウェーの一種だが、実際には避けよりも相手の揺さぶりに使う方が多いだろう。さらに必殺パンチにはスウェー動作を兼ねる技もあるので、一発逆転には大いに役立つ。

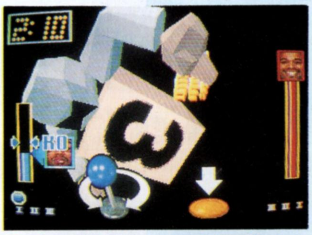
避けて揺さぶってカウンターを狙う戦法は、まさに実際のボクシング。キャラのリアクションを一通り楽しんだら、次は対戦。テクニックを駆使して王者を目指せ。

分かりにくいけどこれがスウェー動作。うまく使おう



必殺パンチで相手のパンチを避けろ。カウンターダメージは頂きだ

サイドステップはタイミングが命



ダウンしたらレバーを超回転させて復活しろ。これも実は重要なのだ

『ファンキーヘッドボクサーズ』

開発者インタビュー

――まずこのゲームの企画意図をお聞きしたいのですが。

赤田　ST-Vならではの表現を使おうとの考えがまずありました。ST-Vはスプライト表現が強いので、変形スプライトの部分を使って何かできないかというところからスタートしています。

――あの四角顔のアイデアを採用した理由は？

赤田　まず立体として見ると、動きの流れが四角形だと一番分かりやすいんです。またあの顔は6面体全部で256 のメッシュを使っていますが、四角だとそれほど手間がかからずにテクスチャーが張れるんです。そういう面で苦肉の作でもありました。

――AMショーでの反応をご覧になっていかがでしたか。

赤田　実は今までお客さんが声を出して笑ってるゲームって見たことないんですよ。ショーでは大いに笑って頂けたようで、その点は大きな収穫だったと思ってます。

――このゲームの出来についてはどの程度満足されてますか。

赤田　僕自身は100%です。表情でのダメージ表示や、顔の情報量と質感の表現。これは効果的に表現できました。とにかく怖がらずに100円を入れて遊んで下さい。エンディングはミュージッククリップ風の秀逸な作りになってますのでぜひクリアしてみて下さい。

一見顔は6ポリゴンに見えるが、実際のパターン数は膨大

AM3研 プロデューサー 赤田 義朗

動きにこだわったリアルバイクゲーム

アーケード

マンクスTT(仮称)

イギリスとアイルランド島の間にマン島という小島がある。ここで行われる「マン島TT」というバイクレースは、実に88年もの歴史を持つ世界最古のレースである。1周約60キロの公道をコースに仕立て、そこを平均時速200km/hで走り抜けるという過酷なレース。これをもとにして作られたのが、この『マンクスTT』だ。

『セガラリー・チャンピオンシップ』の時と同じく、制作スタッフは雰囲気を忠実に再現すべく現地に取材を行っている。その成果は見事画面に活かされている。

基板はもちろんMODEL2。グラフィックの美しさは絶品

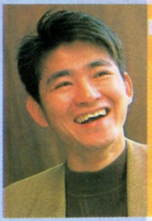
挙動やリアクションはまさに本物

このゲームでは実際のバイクの挙動を再現するために、筐体に様々な新機構が使われている。例えばバイクのエンジン音は、実際のワークスマシンから直接サンプリングで取り込んでいるし、エンジンの振動を筐体全体に伝える装置も、このゲーム専用に制作されている。またサーボモーターの制御により、アクセルのオン、オフによってバイク自体が左右に振れるシステムも搭載されている。

またコーナーではバイクを傾けるだけだった従来のゲームに対し、『マンクス』では倒す、もしくはぶら下がるという本物と同じ動作をしないと、コーナリングすること自体難しくなっている。まさに本物指向のバイクゲームなのだ。

公道レースというだけあって、緑も多く景観も申し分ない

今回紹介した画面写真はAMショー出展版のもの。年内の発売を目指して現在急ピッチで開発が進行中だ。なお写真はすべて「TTコース」のものだ



AM3研プロデューサー 水口哲也『マンクスTT』を語る

究極と呼べるほどのこだわりを持って作られた『マンクスTT』。『セガラリー・チャンピオンシップ』と同様に究極のリアリティを追求したこのゲームは間違いなくプレイヤーの心を捉えるだろう。AM3研プロデューサー水口氏にその思い入れを語って頂いた。

究極のバイクレースを作りたい

――制作の経緯をお聞かせ下さい。

水口　体全体を使って遊べる今までにない体感ゲームが作りたかったんです。じゃあどんなものをと考えた時に、一番思い入れがあるのがバイクだったんです。マン島TTレースをモチーフにしたのは、森や峠、海や街など映像的にいろんなバリエーションがあって非常に魅力的だったからです。1周60キロのコースをゲーム用に縮める必要があるので、実際にマン島に取材にも行きました。実際にコースを走ってみて、現地の写真も参考用に4000枚くらい撮りましたね。

――今回の稼動筐体にも、かなり凝った仕掛けをされているようですね(上の本文参照)。

水口　『ハングオン』から10年近く経ってるわけですから、新しい形での遊びを提供したかったんです。だからこれに最初に乗った人はすごく戸惑うはずですよ。今までのバイクゲームのように、ハンドルを傾けるだけでは曲がれませんから。でも普通にバイクに乗るみたいにやればいいんだと分かると、すごく納得してもらえるはずです。今はゲームの中のリアリティに慣らされてるところがあるでしょう。でもこれはバイクの素人でも、面白いと感じてもらえる。そんな逆の意味でのリアリティを提供できると思ってます。これは今までやりたくてもやれなかったタイプのゲームだと思いますよ。

インタビュー中にある取材の際に撮影した、マン島のスナップ写真。島国らしいのどかな風景という感じ

こちらも同じくマン島のスナップ写真。これらをもとにゲーム中のコースが作られていくわけだ

©SEGA

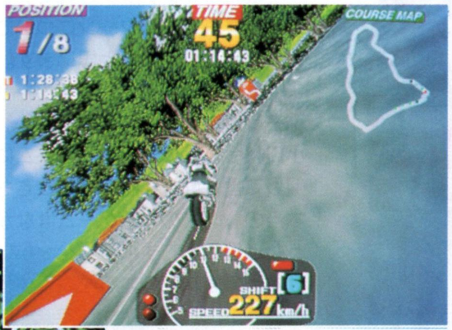
2コースを用意

ゲーム中で選択できるコースは2つ。「マン島TTレース」で使用されているコースをモチーフにした「TTコース」と、ゲームオリジナルの「シーサイドコース」になる。「TT」は市街→峠道→田園→海沿いの街→山間というコースを走る。ここは実際のコースに多少のアレンジを加えてあり、普通に言うなら中級もしくは上級コースと言ったところだろうか。

もう一つの「シーサイド」は海沿いの街道を抜け山岳地帯へ向かう、比較的易しめの初級コースだ。両コースともスタッフが実際の取材をもとに制作したもので、雰囲気はバッチリ再現されているぞ。

⬆地面に落ちる影が美しい。自然の描き方も見事

➡視点切替えは2タイプ。迫力のあるライダーズアイと自分を背中越しに見る客観視点だ。どちらか好みで選ぼう



⬅本物指向のこだわりのバイクゲーム。それがこの『マンクス』だ。12月中には登場する予定!

⬆コーナー進入直前のワンショット。このゲームでは引き倒す、ぶら下がるといった方法でないと、曲がることすら難しい。練習あるのみだ

⬅もう一つ、道が広いのも特徴だ。8人が入り乱れて走っても十分余裕があるようだ

MANX TT Super Bike

今までの常識に挑戦したい

――作るうえで難しい点などは。

水口　路面の情報って一番大切ですよね。作り方によって全然変わっちゃう場合がありますから、コースメイキングは難しいですね。

――このゲームをどんな風に遊んでもらいたいですか。

水口　このゲームってやると結構体力を使うんですよ。でも筋肉痛になるぐらい体を使って遊んで欲しいです。みんなで騒ぎながら乗って欲しいなと思いますよ。

――サターンへの移植は。

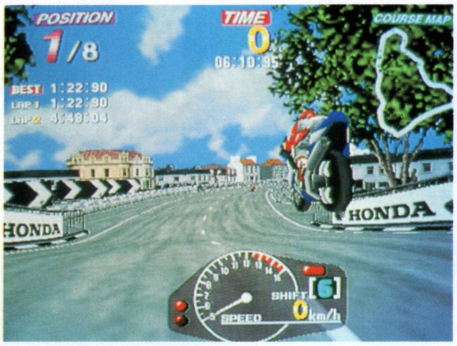
水口　まだ考えてないです。ただ言えるのは、サターンに移植するならゲーム性の間口を広くしないとダメだということです。体感じゃなくても面白いレベルまで行けばもっと面白くなると思います。

我々も体感だけに頼るゲームにはしたくないですから。

――では最後に一言。

水口　これから遊びやゲームっていう遊びはまだまだ進化していくと思うんです。我々もこれからいろんなものにトライすると思うんですが、ついてきて下さい（笑）。

➡「まだまだ面白くしますよ」と水口氏。期待しよう



※画面は開発中のものです。

⬅これらはまだまだ開発中の画面なので、製品版では変更になる可能性もある。画面のクオリティという点なら移植にはさして問題ないと思われるが？

オペレーターの皆さん コレ、買いますか!?

右はAMショーに出展された『マンクスTTスペシャルバージョン』。本物のトレーラーを丸ごと使った超豪華な仕様で、しかもこれが商品として販売されるというのだからすごい。大型店舗への販売はもちろん、イベントなどへの貸出も検討しているとのことだ。ちなみに販売価格はセットでン千万円。集客効果バツグンのこの商品、どうです1台？

⬅順番待ちのシートがあるのもすごい。いやでも目立つぞ

AM3研

INTERVIEW 小口部長を直撃

AM3研の今後の展望、そして『バーチャロン2』は!?

AM3研　部長
小口久雄

独特のノリを持つ作品群を作り続けてきたAM3研。『セガラリー』でその真価を開花させ、『マンクス』そして『バーチャロン』で一気にスターダムを狙う！

『バーチャロン』をぜひサターンに！

――『バーチャロン』は間もなく発売されると思いますが、今現在はどんな状況でしょうか。

小口　今は最後のツメというか、ゲームの調整やキャラのモーションで多少不備がある点を直したりしているところです。

――AMショーに出展されたバージョンから何か変わりましたか。

小口　まず細かい点ですが、キャラのカラーを一部変えるかもしれません。他には細かいパラメータ部分の調整もしています。やはり格闘ゲームですから、キャラごとのバランスが崩れるのが一番問題なので、その辺の最終的な調整を念入りにやって、それから完璧なものを出したいと考えてます。

――発売はいつ頃ですか。

小口　12月上旬には発売します。おかげ様でパソコン通信のセガフォーラムなどでもだいぶ反響を頂いてますので、発売されたら皆さん心ゆくまで遊んで下さい。

部長のお気に入り、フェイ－イェン。ピンチになると変身するぞ

――発売前にお聞きするのも何ですが、『バーチャロン』をサターンに移植する予定はありますか。

小口　これはまだ私個人の考えなんですけども、『バーチャロン』はすぐにでもサターン版を作りたいと思っています。

――ということもし移植が実現するとしたら、やはり制作は3研の方で行うことになるのでしょうか。

小口　その辺は実際決まってみないと分からないですね。『セガラリー・チャンピオンシップ』のように開発は他のセクションで行って、ウチはアドバイザーという形になる可能性もありますね。ただ繰り返していいますが、これはあくまも私個人の考えですので、決定ということでは全然ないです。

ただ3研としては将来的にコンシューマも含めて、『バーチャロン』を一つの柱として育てていきたいと思っていますので、ユーザーの方からの移植して欲しいという声が高まれば、可能性がないというわけではないと思います。

今年度3研の充実したラインナップ

――現在ラインナップされている業務用ゲームやサターンについていろいろと伺いたいと思います。まず『マンクスＴＴ』ですが、今現在御覧になっていかがですか。

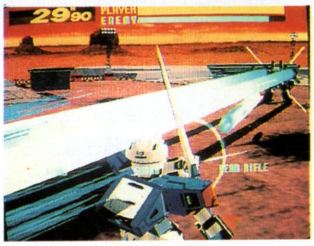
小口　今までのドライブゲームに関して言えば、体感とは言っても本当の意味での体感ゲームはなかったと思うんですよ。『マンクス』は本当の意味での体感を表現するというコンセプトで作っているので、ああいう特殊な筐体になっています。もちろんゲーム本来の出来が大事ですが、どちらかというと最初は体感をメインに楽しんで欲しいと思っています。普通のバイクの可動筐体って単なるスイッチでしょう。『マンクス』では、コーナーはここまでやらなきゃ曲がれないんだというような、本当のバイクの操作に可能な限り近付けたいですね。このゲームの元になっているマン島レースって、年に1回の、島をあげてのお祭りなんですよ。だからゲーム中でもそのお祭り的な雰囲気を表現できればいいなと考えてます。

――あの派手なトレーラー筐体もそれが狙いですか。

小口　そう、うちはお祭りとか馬鹿騒ぎとか大好きなんで（笑）。

――では次に『ファンキーヘッドボクサーズ』はいかがですか。

小口　あれは正直言って、ウチ以外では作らないでしょうね（笑）。今のゲームって基本的にカッコ良さとか、ハイテクノロジーとかを追求しているのに、このゲームはボクシング本来の迫力とかそういうものをわざと度外視して、キャラの動きの面白さでやっているわけですよ。特にこれはボクシングで対戦するという素材なんですが、キャラの動き一つにしてもオーバーアクションなので、入力してから実際にその技が出るまでどうしてもタイムラグがあるんです。技を入力したのに間に合わないとか、そういうことが感覚的に起きてし



ＭＯＤＥＬ２のハイエンドＣＧが新感覚の３Ｄバトルを生み出した

レンダリング技術で、魅力のある美しいキャラを生み出した『ばくばくアニマル』。サターン版は、200%の出来！

『バーチャロン』は操作系を極力簡単に抑え、操作のレスポンスとプレイヤー＆マシンの動きの一体感を追求している

©SEGA

まうんですね。

今格闘ゲームというのは『バーチャファイター2』に代表されるように、60分の1秒単位で勝負する世界になっているわけでしょう。そんな流れに逆行するような作品を出すわけですから、その分レスポンスを良くしなくちゃならない。そういった部分での最終調整を今やっているところです。ですから発売にはもう少しかかりますね。

――『ばくばくアニマル』のあとのサターンのソフトの予定は。

小口　今は特にありません。業務用の移植はもちろんやっていきますが、オリジナル作品は、可能性はあるとだけ言っておきます。

➡『レールチェイス２』はスピード感を追求。サターン化は難しい!?

➡サターン版『セガラリー』。単なる移植で終わらない完成度。制作はセガＣＳチーム

『バーチャロン2』早くも制作決定!?

――今後のAM3研の予定についてお聞かせ下さい。

小口　今はとにかくAMショーで発表した『バーチャロン』を始めとしたタイトルの完成に、全力投球といったところです。他に3研具体的な計画としては、今制作中の『バーチャロン』が終了後、同じチームで『バーチャロン』の続編を作りたいと考えています。

――例えば続編の制作が正式に決まった場合、前作に比べてどんな点が変わるのでしょうか。

小口　現段階では詳しいことなどはお話できませんが、例を挙げるならロボットの細かいディティール部分や背景のグラフィック、そんな場所まで？　というような部分でのグラフィックを、さらにクオリティアップしていきたいですね。それ以外にもキャラのモーションや爆発などのエフェクト関係の充実も図っていきたいと考えています。その他にもまだいろんなアイデアをスタッフが企画しています。いつになるか分かりませんが、どんなものになるか期待して下さい。

➡現在鋭意開発中の『マンクスＴＴ』。今までにない可動筐体は新しい体感ゲームの可能性を開くか

期待は裏切りませんよ。

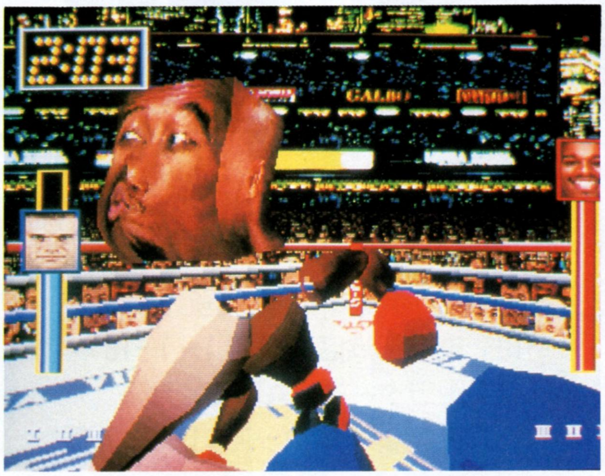
――サターンについて何か一言。

小口　現在のサターンのラインナップを一通り見た場合に、全体として足りないと思われるジャンルがいくつかあるんですよね。うちが制作した業務用の移植に関しては、もちろん積極的にやっていくつもりです。以前投書を多数頂いた『ダークエッジ』も気長に待っていて下さい。先程も言ったようにオリジナルの予定はまだありませんが、私自身としては非常にやってみたいですね。

――では最後に一言お願いします。

小口　以前にも話しましたが、今のゲームセンターの状況に私自身危機感を感じてるんですよ。格闘ゲームなんかは、以前からずっとやりこんでいる人じゃないともう輪に入れないでしょう。だから皆が誰でも気軽に参加できるような新しい遊びを作りたいと考えています。これは3研全体の姿勢というか、方向性と言ってもいいですね。将来的には普通のゲームセンターにあるゲームと、テーマパークにあるゲームのように次元の違う遊びの間を、徐々にでも埋めていけるようなものを作っていきたいと考えています。

➡3研特集の時も御登場頂いた小口部長。そのパワフルな口調で語る将来の展望は、実現性が非常に高い!?



➡『ファンキーヘッドボクサーズ』。初めてこれを見て、笑わない人間はいないだろう。センスの勝利だ

AM R&D DEPT.#3

強力タッグの3研広報さん！

今回のAM3研の取材のために
いろいろ協力して下さった、AM3研のパブリシティ担当のお2人八塚、早坂の両氏だ。今後はセガＦＡＸクラブやパソコン通信でも皆と会う機会が増えるはず。イベント等でも会えるかもしれないぞ。

⬆写真左から早坂、八塚の両氏。これから3研を盛り上げる！

SEGA Am FAN 大放出 読者プレゼント

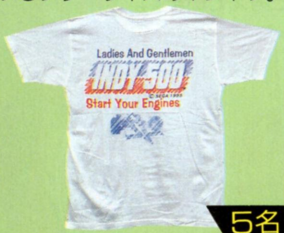
最後に控えるは、各セクションから頂いた貴重なグッズの数々を、ドーンと大放出。これを逃したらもう手に入らないものもあるぞ。さあ今すぐ応募するのだ！

AM1研

AM１研からは絶賛稼動中の『インディ500』グッズを。時速400km/hオーバーの走りを体感せよ。

①『インディ500』Tシャツ

バックプリントか決まっているフリーサイズのTシャツ。



5名

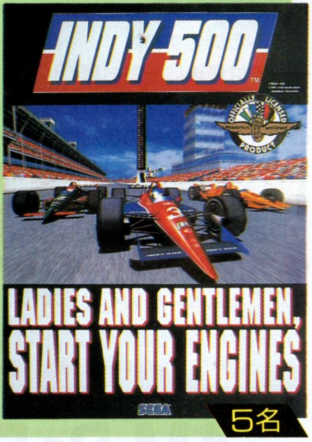
②『インディ500』キャップ

ブルーの地にホワイトの文字がまぶしい特製キャップ。当たったらゲーセンでかぶって目立とう。

5名

③『インディ500』超大型ポスター

ゲーセンでバリバリに目立っている、派手なデザインのB２判サイズ超巨大ポスターだ。当然折り目なしだぞ！



5名

AM3研

AM３研からは、間もなく登場の『電脳戦機バーチャロン』のポスター。本誌で攻略コーナー開始!?

④『電脳戦機バーチャロン』特製ポスター

メカデザインを担当したカトキハジメ氏オリジナルデザインによる、超貴重なポスター。ウルトラスーパー高倍率必至！

NOW PRINTING!

5名

AM2研

AM２研からは人気作３タイトルのグッズを提供。手に入れれば周りの注目を浴びること請け合い。

①『ファイティングバイパーズ』特製ポストカード

AM２研期待の新作、『ファイティングバイパーズ』のポストカード。20枚１セットの超太っ腹でプレゼントだ。

10名

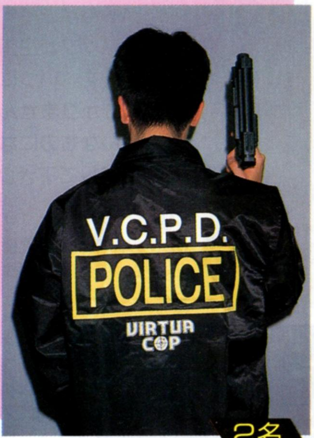
③『バーチャファイター２』キャラッキーセット

UFOキャッチャーなどに入っていた『バーチャ２』のミニ人形。カバンの横などにくっつけて歩こう。名前の通り、簡単なカギにもなるぞ。

1名

②『バーチャコップ』ウィンドブレーカー

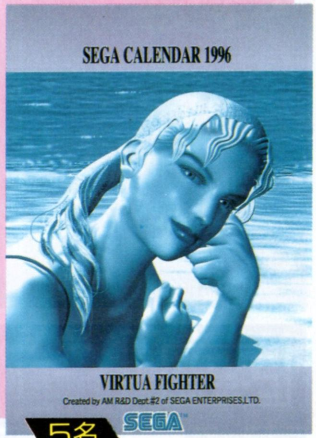
AMショーでセガのスタッフが着ていた特製ブルゾン。これからの季節にピッタリだ。なおモデルと銃は付かないぞ。



2名

④セガ・エンタープライゼス 1996年度カレンダー

来年のセガのカレンダーのデザインは『バーチャ２』。『３』の新キャラもちょっとだけ出演しているらしいぞ。



5名

プレゼントのあて先はこちら！

上記のプレゼントが欲しい方は希望するプレゼントのあるセクション名と番号、賞品名を書いて応募して下さい（例：AM１研 ①『インディ500』Tシャツ）。
締切りは12月７日の消印分まで有効。発表は１月12日発売号にて。御応募お待ちしています。

〒105 東京都港区東新橋１-１-16
TIM サターンFAN編集部
セガAM FAN AMグッズプレゼント係

©SEGA

※『バーチャロン』のポスターのデザインは実際と異なります。

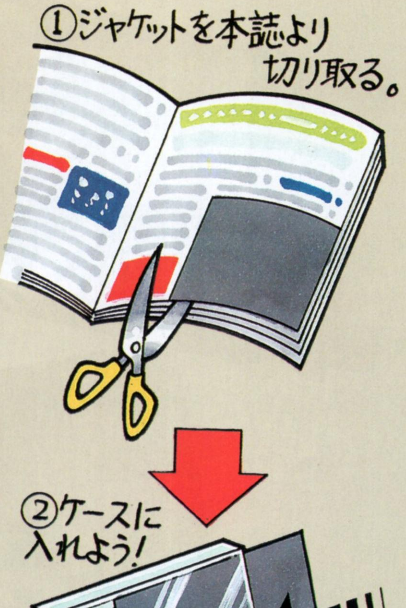
SEGA Am FAN **特別付録**

特製オリジナルCDジャケット

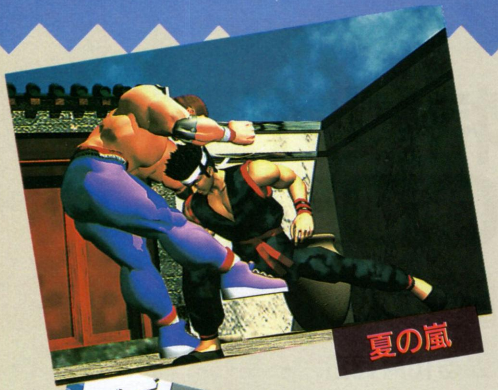
バーチャファイターCGポートレートシリーズ

去る10月13日から発売された『バーチャファイター　CGポートレートシリーズ』。その第１弾「サラ編」&「ジャッキー編」、そして来る11月17日発売の第２弾「アキラ編」&「サラ編」の4枚をモチーフにした、SATURN　FAN特製のCDジャケットを贈る！　ケースに入れれば、市販のものとはちょっと雰囲気が違う、オリジナルCDジャケットのできあがりだ。

ジャケットの使い方

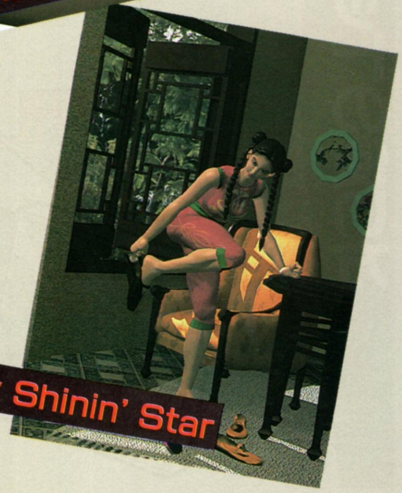


SONG TITLE


夏の嵐

Believe In Love

Dancing Shadow


Oh, My Shinin' Star

CG
Portrait
series
SEGA
©SEGA
Virtua Fighter Jacky Bryant

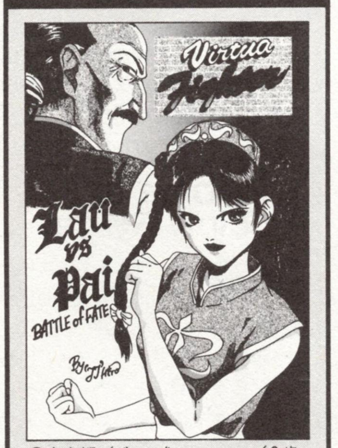
CG
Portrait
series
SEGA
©SEGA
Virtua Fighter Sarah Bryant

読むのもいいけど参加するのが一番楽しい!! 読者のおハガキ大募集

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

NEWコーンヘッドクラブも、ついに3回目！ そして、月刊最後の回…。次号、何かしらの変更はあるけれど、読者コーナーはなくならないので安心してね。ちなみに、コーンメンたちは北海道へスキーに行ってるらしいゾ。

今月のバーチャ!!



◆東京都／〝JJ〟Hiro／?歳。初投稿で、スッゴイ細かいイラストを描いてくれた〝JJ〟さん。じつは、このコーナーは穴だったり…

◆東京都／Clown／?歳。「ウルフのブレーンバスターをかわしたアキラ」の図

◆福岡県／フェチ影／?歳。かなりありがちなシチュエーション。世の中そんなもん

君たちはコーンメンのことを覚えているか？

10月号の情報によると、コーンメンさんたちは、お盆で土星に帰ったそうですね。土星にお盆があるなら正月だってありますよね。それじゃあ、正月に帰った時に、土星のサターン工場からサターンを盗んできてくれ！ そして、それをサターンFAN読者にプレゼントしてください。

（埼玉県／ごんすけ／19歳）

確かに、コーンメンたちはお盆に帰ったけど、今月は行方知れず…、帰ってこれるのかなあ（フフフ…）。

受験生から厳しい指摘 投稿してて大丈夫？

コーンヘッドクラブのページが増えるようだが、それでは11月号のタイトルの所にある、クオリティ（quality：質）重視ということに矛盾してしまい、クオンティティ（quantity：量）重視になってしまうのでは？ でも、増ページは嬉しいし、私たち部員が質の高いハガキを出せば解決することだろう。

追伸：前から思っていたのですが、「るろうに剣心」に出てきた〝尖角〟。あれはコーンメンの仲間ですか？

（静岡県／猫又三郎／17歳）

追伸の件ですが、とりあえず7号くらいじゃないかなーって気はするんだけど、自信ないナ（8号かも!?）。

コーンメンが、帰ってこなくて心配です

コーンメンは、いつごろ帰ってくるのでしょうか？

（山口県／HAMU／16歳）

現在、コーンメンたちは全国各地を放浪中だ。もしかしたら、君の町に現れたりするかもしれない。彼らを見かけたら、発見しだい銃…、いや、編集部まで知らせてくれ!!

欲しいゲームいっぱいでお金がたりなーい!!

隔週かぁ…、読者としてはうれしいけど、スタッフのみなさん、働き過ぎでからだをこわさないようね（攻略のページを作っている人のことを考えると…、がんばれーっ／）。

それにしても、秋から冬にかけてのサターンの新作は、おもしろそうなものばかり。やっぱり、『バーチャファイター2』『セガラリー』『ガーディアンヒーローズ』『X−MEN』『ヴァンパイアハンター』『メガテン』『ガンバード』あたりは、当日ゲットでしょ。うーっ、お金がぁっ／

そうそう『ガーディアンヒーローズ』で編集部デスマッチとか記事にしたらおもしろいと思うんですけど（5人で編集長を集中攻撃とか…）。

（千葉県／でででで／?歳）

フムフム、結構楽しい企画かも。──編集長が、ミサイルをこちらに向けているので、即刻却下でーす！

図書券進呈システムに一言、物を申したい！

本当に5回載ったら、図書券3000円くれるんですか？ 4回まで載せて、ラスト1回は載せないなんてことはしないでくださいね。でも、なんか、編集部の思惑にハメられてしまいそうでコワイです。

（東京都／鈴木流石／17歳）

鈴木くんが心配してることはありませんので、安心してハマってね!!

コーンヘッドクラブの「コーンヘッド」って？

よく考えたらコーンメンの立場ってないよね。すでにCMの顔はサルになってるし…。隔週化と同時に、「コーンヘッドクラブ」のタイトルも変更されると予想されるが…？

（東京都／UG.／?歳）

タイトルを変えるかどうかは、考えてる最中。今のタイトルに愛着がないこともないし、どうしようかな。

とりあえず まんがでGO！

ゲームに関するおもしろネタを、まんがで表現するコーナーです。次号は拡張しようかな？

◆京都府／ぷちポマト／17歳。「ラ・セーヌの星」なんて、何パーセントの読者がわかるのだろう…

◆埼玉県／ごんすけ／19歳。現在アーケードで稼働中の『バーチャコップ2』。もう、プレイした？

10月号読者アンケート「ご意見・ご感想」より

編集後記、毎回楽しみにしています。ところで、このNORIKOさんの顔のにがおえなんかも載せてみてはどうかと思います。

（奈良県／M・O／22歳）

参考までに容姿を説明すると…、髪形はセミロング、メガネをかけてて、知的な大人の女性って感じかな。

編集後記のNORIKOっていうのは、あのPCエンジンの『NO・RI・KO』なのかーって違うと思う。　（神奈川県／K・O／23歳）

俺も、かなり違うと思うなー（笑）。こうやってハガキを読んでいると、結構、みんなスミズミまで読んでいるんだなって感心してしまいます。

アンケートの〝つまらない記事〟というのはつけづらいです。みごとに1位になった記事を担当した編集者は、なんかかわいそう。

編集部の壁には、そういうワーストランキング表なんかはってあったりして、年間を通して1位になるとボーナスの査定にひびいたり、休みが減ったりして…。

という、このハガキを見た編集長が、「これはいい／」なんて言いだしたりして…、ああ、どうしよう。

（栃木県／K・K／19歳）

そんなこと心配するんだったら、書かなきゃいいのに…。

ハカイダーのアドベンチャー、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ、つくれ。　（福井県／Y・S／14歳）

だいじょうぶー？　いったい、何が14歳の少年をそこまで…。

こんばんは、今は夜です。みんなで高校生クイズをみています。編集部には高校生がいますか？　いれば俺より後輩だなあ。サターンFANはいつも読んでいますが、コーンヘッドクラブはあまり読みません。今月から新しくなりましたね（10月号当時）って、読んでるじゃないかー。

（新潟県／R・K／19歳）

編集部に高校生はいる？って質問ですが、色白でロリーフェイスの女子高生が…、いたらいいねぇ（ハァ）。

今年の3月1日に、サターンを4万円で買う（ちなみに当時受験生）。

結局、現在浪人中。しかも『バーチャファイター』や『スーチーパイSpecial』を購入するが、どちらも『リミックス』が出て、サターンも3万円を切る／　何だか不幸に見まわれ続けているなぁ（涙…）。

（大阪府／T・H／19歳）

テクスチャーがなんだ!!　ちくびがなんだ!!　大学がなんだ!!　君にはサターンFANがあるじゃないか。元気を出して、明日から力強く生きるんだ／（でも、慎重に考えると、ちくびはハズせないよな）

メガFAN時代のような読者ページ、イラストコーナーが、とってもほしいです。それではへきらっ★

（兵庫県／K・T／15歳）

コメントはいいとして…、君は椎名へきるのファンなのだね!?

『魔法騎士レイアース』の続編がやりたくて死にそう。『プリメ2』の特集をいやになるほどやってほしい。椎名へきるを表紙にして／

（茨城県／Y・I／18歳）

君、いや…、貴様もへきるのファンなのかーっ!!　いいけど♡

『水滸演武』はおもしろい／　ただしスペシャルモード。林冲先生ラブ²状態である。勝ちゼリフしぶすぎ〃でも、使うのは扈三娘。斬ってよし、投げてよし。素手での勝ちポーズにも大満足。逆に憎いのは阮小五。コンピュータはカニやカエルを使い分けてるのだろうか？

（大阪府／H・M／27歳）

ムッ、林冲先生にラブラブフラッシュ♡（ちょっと違うな）であるね。

とくに、ほかのハードから移植してほしいゲームはないし、ただ、もっと遊びたいので頑張ってくれい〃『水滸演武』は、なかなかいいぞ。林冲なんか最高だぜ。『セガラリー』早くだせ／（福岡県／H・M／15歳）

君も林冲のファンなの？　上は27から下は15まで、野郎どもをこれほど心酔させる、林冲の魅力っていったい…（俺は扈三娘ひとすじなのさ）。

9月22日、『ワールド・アドバンスド大戦略』を買うが、本体のセーブデータがいっぱいで、遊べなかった。

9月23日、「パワーメモリ」を買ってきて、1日中ゲームをしていた。

9月24日、セーブデータがぶっとんでいたり、バグっていたり、昨日の努力はなんだったんだ〜〃　という人を知っている（説明書をちゃんと読もうね、初期化を忘れちゃだめよ）。　（宮城県／R・S／33歳）

日本中で同じようなことを体験した人が何人いることやら…。

【告知】読者アンケートから抜粋したコメントに関しては、コーンヘッドクラブ採用数にはカウントされないことを、ご了承くださいませ（読者アンケートには、ソフトプレゼントがあるためです）。

みんな気がついてた？キャラの名前の由来

『ガーディアンヒーローズ』で、ひとつ気になることがあるんですけど、魔術士の男の子の名前は〝ランディ〟、んで、使い魔の名前は〝エドワード〟。つまり、2人（？）で〝エドワード・ランディ〟って、某アクションゲームですか？　実在する歴史上の人物（らしい）であり、某格闘ゲームの長髪兄貴より先に「OK／」といった…。それとも、ただの偶然なんだろーか？　気になる…。

（北海道／個人的趣味／?歳）

某データイーストから出てた「いきなりクライマックス!!」ってヤツですね。個人的には『サンダーゾーン』のほうが好きなんだけど…。

Welcome to Racing Game

レースゲームが充実してきましたね。『ハングオン』『F-1Live』『峠KING』『湾岸デットヒート』『バーチャレーシング』『セガラリー』『USドラッグ〜』『ゼロヨンチャンプ〜』、発売済みのものにも『ゲイルレーサー』『デイトナUSA』『グランチェイサー』『Race Drivin'』と充実したタイトル。何よりも、サードパーティががんばってるのが、かなり嬉しいッスよ。

個人的には『アウトラン』をサターンで移植してほしいです。あとはナムコだけなんだが…。

（埼玉県／庄和アキラ／18歳）

今こそ『アウトラン』『ターボアウトラン』『アウトランナーズ』デラックスパック希望!!（そりゃコナミ）

闘神伝S友の会

今月発売の『闘神伝S』。読者の反応も高まったようで、キャライラストの大特集!!

➡熊本県／島津弥七／?歳。あー、プレマガで見た人だ。サターン版は買いますか？

➡岐阜県／ズバット／16歳。サターン版はスゴイぞ。デモでエリスしゃべりまくり♡

⬆長野県／しなのあずみ／?歳。宮廷絵師の人だー（今月は、かなりプレマガをネタにしてたり）

⬇埼玉県／ごんすけ／19歳。投稿で多いのは、圧倒的にエリス。新キャラも女の子なんだけどな

⬆新潟県／MAX月影／20歳。じつは今回、ソフィアを描いてきたのは君だけだったりして

ふり〜スペース

東京都／さるぼぼ／14歳。『シャイニング』の1シーン♡　妖精も恋愛感情あり？

岐阜県／ズバット／16歳。俺の順位は1位、早乙女。2位、美樹原。3位、紐緒

アニメのお部屋

ゲームと関係ないなんて言い切れなくなってきたアニメの話題。キャラから声優まで何でもあり。

俺の熱き怒り、叫び、そして魂を聞け!!

どうして、プレステもサターンも『ガンダム』は初代なんだ。ユーザーは20代ばかりじゃないんだぞ!!　10代だっているんだ。古いガンダムばかりじゃなくて「ガンダムW」とかも出してくれよ!!

（兵庫県／ガンダムFAN／?歳）

そうだそうだ。「ガンダム」ばかり出してないで「ダンバイン」とかもゲーム化してよ！って、何の問題解決にもなってなかったり…。

原作のファンとしては非常に気になる…

ちょいと、文句言わしてもらいたいんだけどさ。『北斗の拳』…。あんな変な女に南斗水鳥拳つかわすなああああ!!!!　レイだ!!　レイを出せえ。改善を激しく求む!!

（宮城県／晶田礼治／18歳）

なんかスゴイので、また次号！

熊本県／島津弥七／?歳。どーやら、島津のおねーちゃんは、キレーなおにーちゃん好きとみたが？

誰やねん？

6	30	イブニング	3855101	7.00
	00	鬼神童子ゼンキ「危険な出会い」	5185644	
	30 Ⓢ 新	バーチャファイター「昌登場」	2518489	9.00
	00	徳光和夫の情報スピリッツ「笑いと涙と人生		10.00

奈良県／稿悶吉／18歳。たくさんの投稿があった中で、君が一番早かったぞ。昌って…？（正しくは晶）

山梨県／あらぞう／?歳。『マクロス7』ネタはあらぞう君の独壇場状態。今度は女の子も描いてよね？

富山県／龍泉／15歳。イラスト送ってくれる人も、裏でいいのでコメントほしいな

趣味の魔導研究所

"魔導"といいつつ、コンパイル関係だったら何でもやっちゃうコーナーだったりして…。

神奈川県／伊藤ねこ／13歳。たぶん、イラスト掲載者の中では、君が一番最年少

長野県／こだお／15歳。君は独特の作風があるよね？

福岡県／坂本幹／?歳。うしろのアルルがこわい!。サターン版は、もう買いましたか？　CMも、かなり笑えるよね

埼玉県／ごんすけ／19歳。専門学校生のごんすけ君。何系の学校なんだろう。やっぱりデザイン関係？

新潟県／久遠／25歳。タイムリーにシチュエーションを合わせてきたのは君だけ。ごほうびに、ちょっと大きめです!!

大阪府／守谷T教授／28歳。守谷チックなアルル。でも、カーバンクルがコワい…

神奈川県／大塚理恵／?歳。いちおう補足しておきますと『魔導物語』は、ちゃんと発売されまーす!!

長野県／たてしなあかね／16歳。"別人のようだ"とコメントのあるウィッチさん。OKですよ♡

メガドライブヒストリー

なんか最近、なつかしコーナー化しているような…。みんな!! もっと、熱い思いを語ろうぜ。

古いメガドラFANを開いてみれば…？

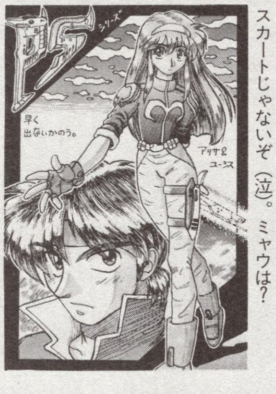
大昔のメガドラFAN（てこともないが…）を見ていると、なつかしゲームのコーナーで『ソーサリアン』の特集をやっていた。

んで、やりたいなぁと思って、中古ソフト屋で買ってしまったのだ。最初はなんかつまんなさそうで、あまり遊ばなかったんだけど、少しずつやっていくうちにハマってしまったんだなあ、これが。

まだ、すべてのシナリオをクリアしてないけど、ほかのシナリオも出してほしいな。そのときはもちろん、サターンでね。

（東京都／たけくん／？歳）

なんか君のハガキを読んでいるうちに、俺も『ソーサリアン』やりたくなってきちゃったぞ。エンディングの曲よかったなぁ。でも、売っちゃったんだよなー。



◎東京都／グレート・カスケ／21歳。アリサがスカートじゃないぞ（泣）。ミャウは？

思い出せ!! あの熱き血潮の高まりを

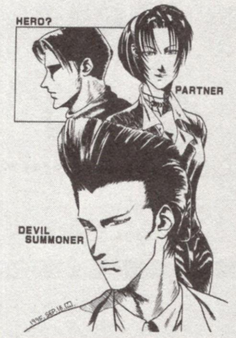
言わねばなるまい!!『武者アレスタ』こそ、コンシューマ史上最強のシューティングだ。これ以上の作品は、未来永劫ぜって一出ねえ！（東京都／チャーリー／26歳）

これに関しては、99％同感!!

今月の悪魔召喚師

潜在メガテン人口はかなり高いと推測されるので、身に覚えのある者は参加するように。

◎宮城県／畠田礼治／18歳。『デビルサマナー』のイラストって、シリアス調が多いなー



◎埼玉県／水月影斎／20歳。実は「女神転生」シリーズは『真』が一番好きなのだ

投稿上の注意♡

実はこのコーナー、メインで募集しているテーマは、読者のみなさんの近況報告なのです。

サターンを買ったきっかけとか、なんでもいいんです。ふだん、読者のみんながどんなことを考えて、どんなゲーム生活をしてるんだろう？ そういうことを誌面に取り入れていきたいと考えています。

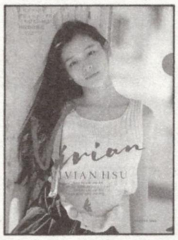
ということで、投稿関係はP59のあて先「コーンヘッドクラブ」係まで。最低限、住所（都道府県）、氏名、年齢、電話番号は書くこと。イラストはハガキ大で墨1色、封書歓迎!! また、5通採用で3000円の図書券を進呈してます。

読者PRESENT

ちょっと今月は、プレゼントの数が少なめだけれど、そのぶんいいモノをそろえたつもり。欲しいアイテムをひとつだけ選んで、ハガキでご応募してください。住所は、郵便番号込みで都道府県から書いてね!!

1 ビビアン・スー クリアーケース

10名



提供／東芝EMI

TVアニメ「バーチャファイター」のエンディングを歌う、ビビアン・スーのクリアーケース。貴重だぞ!!

2 バーチャファイター アニメポスター

10名

提供／セガ

一般には、まず手に入らないであろう番組宣伝用ポスター。お部屋に飾って、身も心もバーチャ気分♡

3 クォヴァディス 宣伝用ポスター

10名

提供／グラムス

美樹本晴彦がキャラクタデザインを手掛ける、本格SFシミュレーション『クォヴァディス』のポスター。

4 アイドルプロジェクト 特製ポスター

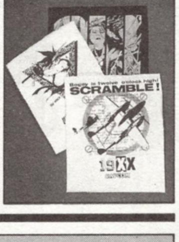
5名

提供／ケイエスエス

パソコン版では「2」も出るというウワサの「アイドルプロジェクト」サターンには移植されないのかな？

5 カプコンAMショー 限定Tシャツ

6名



提供／カプコン

『マーヴル・スーパーヒーローズ』『19XX』『闘神伝2』の3種類を各2名ずつ!! 希望の種類を書いてね。

今月の読者プレゼントのあて先

〒105 東京都港区東新橋1－1－16
TIM サターンFAN編集部
「12月号読者プレゼント」係まで。
ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、アイテムの番号と名称を明記のこと。

10月号読者PRESENT発表

① カプコン サマーフェスティバル '95記念Tシャツ
福島／伊藤 美穂／19歳
埼玉／加藤 貴之／20歳
福井／前田 健／14歳
岐阜／山下 章治／16歳
静岡／望月 俊彦／25歳
三重／白石 正和／28歳
大阪／大崎 稔／13歳
／木多 優介／18歳
愛媛／西尾 光司／18歳
長崎／山口 大樹／12歳

② 魍皇鬼ぬいぐるみ
愛媛／高橋 昌吾／17歳

③ 魍皇鬼パスケース
栃木／水沼 茂生／14歳
香川／井上 英司／21歳

④ 「結婚～Marriage～」宣伝用ポスター
札幌／西田 引幸／23歳
青森／坂本 龍一／17歳
埼玉／園田 剛／25歳
東京／今津 健／22歳
三重／伊藤 充孝／16歳

⑤ 「パンツァードラグーン」海外版イメージポスター
茨城／秋葉 京子／24歳
神奈川／山崎 香奈／19歳
兵庫／満口 安宏／24歳

⑥ 「メタルファイター♡MIKU」宣伝用ポスター
北海道／吉田 拓也／23歳
埼玉／坂本 和紀／20歳
東京／生田 真也／21歳
／中村 友敬／18歳
神奈川／五十嵐謙一／18歳
／栗原 昭和／21歳
静岡／小川 崇／17歳
／藤田 俊哉／17歳
兵庫／小河 公司／16歳
広島／木村 光志／17歳

⑦ 「神秘の世界エルハザード」フォトCD
茨城／倉持 安貴／20歳
愛知／野山有美恵／21歳

⑧ LUNAR ETERNAL BLUE ルナティック・パレード Vol.2(CD)
北海道／笹原 雅子／15歳
愛媛／上田 栄治／13歳

⑨ 「宝魔ハンターライム」サイン色紙
東京／石塚 一／24歳
京都／梶 大介／16歳

※本誌11月号までで募集していました「フォトCDコンテスト」の結果発表は、12月8日発売のサターンFAN誌上において発表いたします。

サターン魂 SATURN SPIRIT

ゲームの送り手側の熱い想いを語る!!

出版界からのマルチメディアへのアプローチとサターンのマルチメディアマシン化計画、次世代の出版社のあるべき形を語り明す。

◉「占都物語」そのⅠ〔三修社(CSK総合研究所)〕

次代のメタ・パブリッシャーを目指して

マルチプラットフォーム展開は苦肉の策

今回取材したのは、三修社という出版社である。サターンに出版社というと、そぐわないという印象を持つ人も多いと思うが、実はこの会社、CSK総合研究所からサターン用ソフトとして発売されている『「占都物語」そのⅠ』のコンテンツ(内容・中身)を作った会社である。しかも、この作品サターン以外にもプレイステーション、3DO、Macintosh、Windows版が発売されたり、発売予定だったりして、しかもそれぞれの発売元が微妙に、あるいは全然違う会社だったりする。例えば、サターン版はCSK総研だが、プレイステーション版は映像業界の東北新社、その他の機種はアリアドネメディア、という会社になっている。まずは、この辺の内情からご説明いただいた。

前田「アリアドネメディアというのは三修社の関連会社で、イコール三修社と考えていただいてさしつかえありません。三修社は創業昭和27年という昔からある出版社で、ドイツ語を中心とした語学関連の辞典や、教科書を作ってきた会社なんです。10年ほど前から、CD-ROMを中心とした電子出版物を作り始めたのですが、その三修社の中でエデュテインメント系コンテンツ供給会社としてアリアドネメディアを作ったわけなんです。

で、この三修社=アリアドネメディアと、CSK総合研究所、東北新社、バイスの4社で作ったのがBe ACTIVE／というプロジェクトなんです。目的としては、ひとつのコンテンツを共同で開発、複数のプラットフォームで発売していこうというもので、こうすることにより、単独でやるよりもクオリティの高いものを、低価格で売っていけるというメリットを出していこうというわけなんです。

このBe ACTIVE／でやろうとしているのは、いわゆるバリバリのゲームではなくていわゆる非ゲームソフト、マルチメディアタイトルがメインなんですが、この手のソフトはゲームと比べるとまだまだ売れる量が少ない。そうなるとコンテンツの方にお金がかけられない。結果的にあまりお金をかけないで作るから、できるものもそれなり、だから売れない、という悪循環を起こす可能性が高くて、実際そういうものも多かったと思います。

それを避けるためには、マルチプラットフォームは避けられない道だと考えたわけなんです。1機種だけでは採算がとれないソフトでも、3機種、4機種と広げていけば、十分採算がとれるようになる。

もちろん、各機種対応版を作るにはそれなりの予算が必要ですが、少なくとも肝心かなめのコンテンツを作る費用は分担できる。プロモーションなんかも1社でやるよりも幅広く強力にできる。そういったメリットを見越して作った団体なんです。

その第1弾が、この『「占都物語」そのⅠ』。ちゃんと「そのⅠ」というのは付けてくださいね。これがつかないと、姓名判断の中の商品名占いで画数が悪かったんですよ(笑)。

サターン版はCSK総合研究所が豊富なサターン用タイトルの開発の経験を生かして作りあげたもので、できあがりには満足しています。

このBe ACTIVE／でやろうとしているのは基本的にはエデュテインメント、「ためになる」ソフトですね。本でいえば実用書の類に分類されるものです。

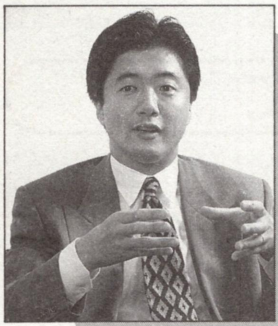
その実用書をソフトにするにはどうすればいいか、実は模索が始まったばかりだと思うんですね。ただ、作り方として確実にいえるのはエンターテインメントじゃなくちゃだめだ、ということ。学習オンリーじゃだめ、「楽しくてためになる」が目標。もちろん、むずかしいことなんですが、それができなければ、やる意味がない。

情報を伝達する手段として考えると、紙媒体、つまり現在の書籍や雑誌という手段は非常に優れたものを持っているわけですね。例えば一覧性だとか、ぱらぱらめくることができる直感的なアクセサビリティとか。それをCD-ROMなどの電子媒体でやるなら、まず紙の持っている機能を超えて、さらにその上の機能を持たなくてはだめだと思いますね。そこが大事でむずかしいところです」。

◐株式会社三修社常務取締役前田俊秀氏。電子出版、マルチメディアへの進出にリーダーシップを発揮

カルチャータワー構想の実現に向けて

サターンが、現在のようなゲーム機としてだけではなく、一家に1台のマルチメディアブラウザとして機能する可能性を示唆する非ゲームソフト、電子出版の流れ。エデュテインメントなんて関係ないと思っているゲームファンとしても、サターンの利用価値がさらに増すこと自体は大歓迎のはず。マルチメディアタイトルに関しては、セガも今後積極的に取り組むようで、従来のサードパーティ事業部から独立してマルチメディア営業部を発足させ、強力にバックアップする方針を固めた（次ページ下『究極の多様性を目指すセガのマルチメディア戦略を直撃／』参照)。来年1月から続々とマルチメディアタイトルが発売されるというが、Be ACTIVE／はまさにその最前衛ともいえそう。『「占都物語」そのI』以降の展開はどうなっているのだろうか。



◆世界中の出版社に「占い」のコンテンツの結集を呼びかけているという

前田「ドイツのバウハウスという芸術運動の旗手だったミース・ファンデルローエの設計したガラスのビルディングというのがあるんですが、これをバーチャルな空間に作るという「カルチャータワー」という構想を進めているんです。これは、料理、着付け、英会話などなど、人が何かを学びたいという欲求をすべて満たすタワーなんですが、その中は、各階がそれぞれの学校になっていまして学校ごとに1枚のCD-ROMに収められる仕掛けです。例えば、料理の学校なら、バーチャル包丁で魚をおろすことがゲーム仕立てで経験できるようになっていまして、これに何回もトライして及第点をとれる頃には、手順が頭に入って実際に台所に立てる気がしてくる、そんな「フライトシミュレータ」的なアプローチがシリーズを通しての売りです」。

情報の値段とメディアの値段のはざまで

前田「CD-ROMには大量のデータを収録できるというメリットがあるし、本だったら数十巻になってしまう文字が、1枚のCD-ROMに入ったりする。コンテンツを作るコストはそれぞれ違うけど、生産の段階ではCD-ROM 1枚のプレスのコストはまったく変わらない。こうなってきて初めて問題になるのが、情報そのものの値段っていくらなのかということなんです。本の場合情報の中身を制作する費用と、紙代や印刷、製本代などが合体して値段を決めていたわけですが、CD-ROMではプレスコストが収納できる容量に比較するとかなり廉価なため、ほとんどが情報の中身（コンテンツ）を作る値段といってもいいでしょう。一方で、そのコンテンツを作るためにばく大な予算を必要とするものは必然的に売値も高くなるわけですが、いくら有用な情報であってもその価格が高ければ世の中に受け入れられない。現在、情報に高いお金を払っているのは一部の人達で、大多数は新聞やテレビといった、タダか、ほとんどタダに近いメディアから情報を得ていますよね。だから、CD-ROMメディアでもインフォマーシャルといった形で広告を入れて価格を抑えて買いやすくしていく流れが出てくるんじゃないでしょうか。あるいは、ゲームの場合ならば、ゲームに出てくるキャラクタを例えば食品メーカーのキャンペーンキャラクタにするといった方法を使って、広告効果を上げて価格を抑えていったり、結局のところユーザーの負担を少なくしていくというのが、幸せな結婚といえるかもしれませんね。

ところで、かつてパブリッシャー（出版社）というのは力だったわけです。ものをパブリックなものにす

占いのことなら何でも来い！　の充実ぶりの3本立て！

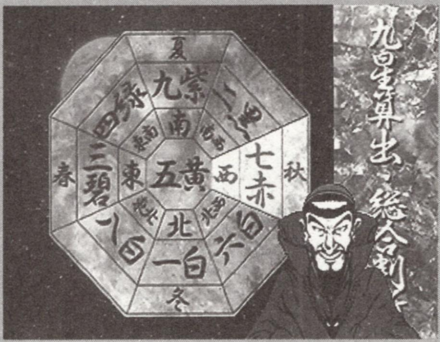
『「占都物語」そのI』は、占いの館ともいえる内容の濃さで、凡百の急造マルチメディアタイトルとは一線を画した作品に仕上がっている。パーティツールとしても使え、一家に1本といっても決して大げさにはならないはず。

収録されているのは、大関若の花の赤ちゃんの名付け親にもなって脚光を浴びている姓名判断の権威山口純一郎氏監修の「姓名判断」と中国九占星術による「平成開運暦」、それからセム・リブラ氏の本格的なケルト十字法による「タロット占い」の3つ。

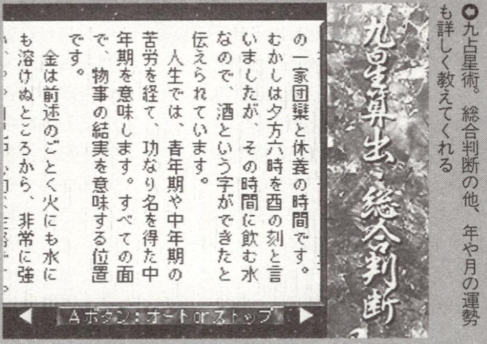
中でも「姓名判断」では、人名を入力すると総合運を始め、性格判断、中年運、成功運など8方面の運勢がレーダーチャートで表示され、それぞれについて詳しい解説が見られるようになっている。ユニークなのは、アルファベットの名前なども占えたり、会社名、商品名占いなども用意されていること。会社経営者必携の機能である。

「平成開運暦」も月々の運勢や、年の運勢などを見るのにいい。「タロット占い」も、占ってもらうだけで癒（いや）されそうな愛情に満ちており、説得力がある。

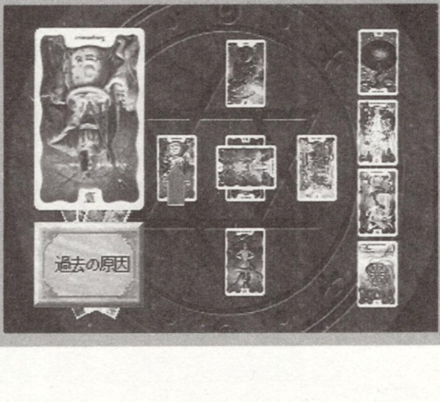
前田氏の話によると今後も、西洋占星術や風水（ポリゴンの風水盤が出てくるという）を始め、広く世界中に占いの素材を求めてシリーズを充実させていくそうである。



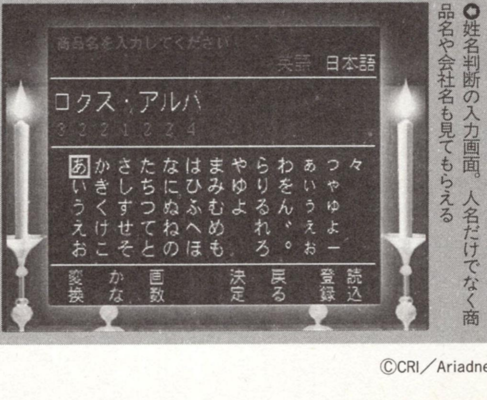
◆生まれた年や日を基準にする占いではずば抜けた的中率を誇る九占星術



◆九占星術。総合判断の他、年や月の運勢も詳しく教えてくれる



◆解釈が難しく、素人ではなかなか手が出ないタロットも家庭で楽しめる



◆姓名判断の入力画面。人名だけでなく商品名や会社名も見てもらえる

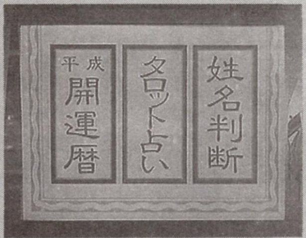
©CRI／Ariadne

るという意味でね。文化の動向を左右する、あるいは国の行方までをも左右しかねない力だったわけです。でも、今では著者がインターネットにアップロードすれば瞬時にしてパブリックになってしまう。そうなってくるとパブリッシャーのたくさん刷ってたくさん配るという能力よりも、内容を編集する能力が大事になってくる。パブリックにされるコンテンツが膨大なものになって、誰もそのすべてを見ることができないくらいになったときに、そのコンテンツに（評価の）星を付けていける見識を持った人が必要になってくる。これからの編集者に求められるのはこの見識であって、出版社の仕事というものも、日々生まれてくる情報を整理、再組織する作業、いわばメタ・パブリッシャーともいえる内容に変わってくるんじゃないでしょうか」。

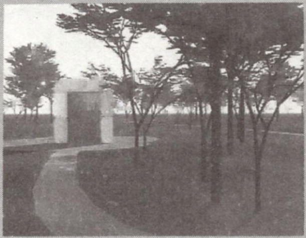
……単に自社のソフトを売るだけでなく、マルチメディア全般にまでわたる前田氏の言説はつきない。

発表！ サターン版だけの独自の機能！

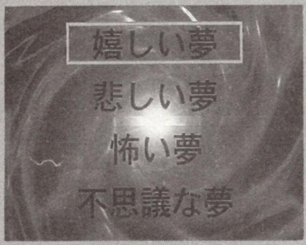
マルチプラットフォームで登場するこのソフト、価格もすべて共通の5800円で中身も基本的には同じなのだが、実は機種ごとにおまけというか、特殊機能が用意されている。サターン版で用意されているのは「夢占い」。メニューには出ないのだが、「姓名判断」、「平成開運暦」、「タロット占い」の3つのうちいずれかを選択する画面で、Bボタンを押すと「夢占い」に入れるという多少ウル技的な入り方。「恐い夢」、「楽しい夢」などおおまかに夢の種類を選んだ上で、具体的な夢の内容を選ぶと、占いの内容が表示される。内容はおまけというにふさわしく、超充実とはいいがたいが、夢占い自体あまりポピュラーなものではないので、ぴったりの項目が見つかれば儲けものという感じ。



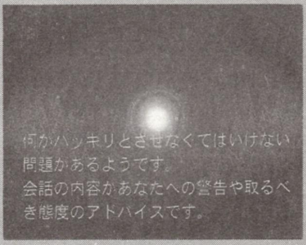
↑夢占いにいくには、この画面でBボタンを押す



↑一見『ＭＹＳＴ』のような美しいＣＧがグイーンと流れて……



↑データベースはさすがにおまけということもあって充実とはいいがたいが



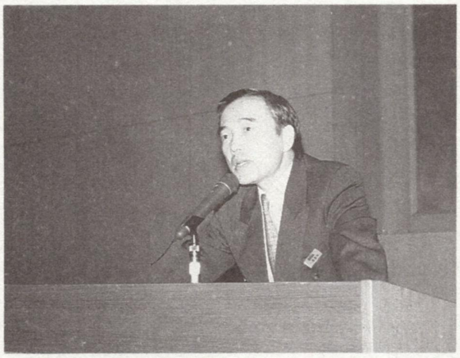
↑夢の中身さえあえば、こうして説得力のある説明をしてくれる

究極の多機能を目指すセガのマルチメディア戦略を直撃！

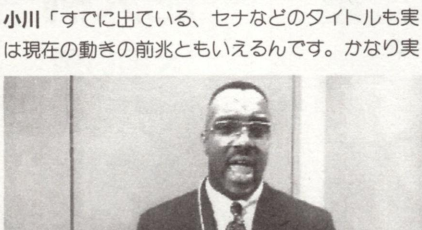
サターン＝ゲームという印象が強いのはユーザー、ソフト供給側ともが一様に認めるところである。だが、すべての家庭に入り込み、常にテレビに繋がっている唯一のマシンを目指すのなら、他機種で出ているようなマルチメディアタイトルもカバーし、ユーザーに供給できるに越したことはないはずである。今回の三修社取材に前後して編集部では、セガがサードパーティ事業部から独立させてマルチメディア営業部を設立、積極的に非ゲームソフトの開発をバックアップしていく方針を固めたという情報をキャッチ。早速新設のマルチメディア営業部のプロデューサー小川清貴氏にお話をうかがった。

小川「すでに出ている、セナなどのタイトルも実は現在の動きの前兆ともいえるんです。かなり実験的な作品で、どちらも熱烈的ファンはいるけれども、一般の人がふっと買ってみようかな、というようなソフトではなかった。来年の1月以降数か月で10タイトル以上出ることになると思うんですが、かなり一般的な人気の出るようなタイトルがメインになっています。まだ正式発表前なのでタイトルを紹介するのはあまりできないんですが、全民放局番組のソフトがそろう予定です。例えば、フジテレビ系の人気番組『料理の鉄人』が同名のタイトルで博報堂から。内容はデータベースはもちろん、映像や遊びの要素をふんだんに取り入れた内容になります。エデュテインメント関連では学校関係を母体にもつウィネットという会社から『キュービックギャラリー』という今までにない切口の美術関連のタイトルも予定されていますね。あとはアニメ系、音楽系のものも当然控えてます。タイトルはまだ発表できませんけど。こうしたマルチメディアタイトル全般にいえることは、今あげたようなコンテンツを持っている会社や業界主導で、セガはそれをバックアップするというスタンスだということですね。それから純然たるゲームほどの作り込みは必要ないジャンルですが、コンシューマ機のそれも一番シビアなユーザー層を抱えるサターンで出すということで、完成度やボリューム感に関してはそうとう力を入れていかなくてはと思っています」。

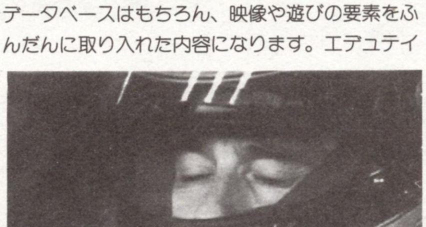
非ゲームソフトのジャンルでもセガならではの質・量の充実が期待できそうである。



↑セガの毛塚取締役は、サターンをもっと広める非ゲームにも積極的に取り組むと表明



↑『Ｘ　ＪＡＰＡＮ』のソフトでは、プレスカメラマンとなって内容を楽しむというシナリオ



↑セナの思い出のシーン、インタビューなどがつまった『アイルトン・セナ　パーソナルトーク』

©I²PROJECT／EXCESS24／SEGA・AYRTON SENA FOUNDATION／RACING CLUB INTERNATIONAL／SEGA

ソフト50本

アンケートに答えて人気ゲームをいただき!!

読者プレゼント

●応募のきまり●

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①～⑤）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、80円切手を貼ってポストまで。締め切りは12月7日(必着のこと)。発表は12月22日発売の2号です。

アンケート

1あなたの学校（職業）を次の中から選んでください。
1　小学校　5　専門学校
2　中学校　6　社会人
3　高等学校　7　その他
4　大学

2あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4あなたの性別を次の中から選んで書いてください。
1　男　　2　女

5あなたが本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号を書いてください。

6あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

7これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

8サターン用周辺機器ムービーカード（ビデオCDデコーダー、ハイサターンを含む）について、あなたの考えにあてはまる番号を書いてください。
1　ぜひ買いたい
2　買うかどうか検討中
3　あまり欲しくない
4　すでに持っている

9フォトCDオペレーター（ハイサターンを含む）について、あなたの考えにあてはまる番号を、設問8の回答リストから選んで書いてください。

10電子ブックオペレーターについて、あなたの考えにあてはまる番号を、設問8の回答リストから選んで書いてください。

11あなたが買いたいと思っているゲームを表4から5つ選んで、あてはまる番号を書いてください。

12今月の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

13今月の記事でつまらなかったものを表1から選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

14今後、あなたはサターンFANにどんな記事をふやして欲しいですか、いちばん欲しい番号を下から選んで書いてください。
1　セガサターンのゲーム情報
2　スーパー32Xのゲーム情報
3　メガドライブやMEGA-CDのゲーム情報
4　速報性の強いニュース記事
5　発売直前のソフト紹介記事
6　ソフト発売後の攻略記事
7　ハードの情報
8　他機種の情報
9　ゲーム関係者のインタビュー
10　イベントやグッズなどの情報
11　マンガや読み物などの連載
12　その他の記事

15今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

16本誌で攻略してほしいゲームを表4から2つ選んで、番号を書いてください。

17パソコン通信について、あなたの考え、状況にあてはまる番号をいくつでも選んでください。
1　パソコン通信をよく利用している。
2　パソコン通信をときどき利用している。
3　パソコン通信に興味はあるが利用していない。
4　パソコン通信には興味がない。
5　peopleのセガ・ゲームステーションを利用している。
6　PC－VANのセガ・ゲームステーションを利用している。
7　Nifty-Serveのセガ・ゲームフォーラムを利用している。

1811月7日までに発売されたサターンソフトの中で、面白かったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

1911月7日までに発売されたサターンソフトの中で、つまらなかったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

20プレイステーション、3DO、業務用などからセガサターンに移植してほしいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

21今月の本誌の表紙についてどう思いましたか。番号を選んで書いてください。
1　とてもよいと思う
2　よいと思う
3　まあまあよいと思う
4　あまりよくないと思う
5　よくないと思う

22最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

23ハガキの表の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。
5　非常によい
4　よい
3　普通
2　やや悪い
1　悪い

～項目の説明～

キャラクタ　キャラの動きやカワイさなどをチェック

音楽・効果音　何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかどうかチェック

操作性　キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたか、その度合いをチェック

オリジナリティ　今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、…の算用数字を書き込んでください。

●数字をかくときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1と7は間違わないように上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

記入例

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペンか、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●表1～表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

今月のプレゼント(各10名)

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

①ドラゴンボールZ　真武闘伝(サターン)……P56
②バーチャファイター2(サターン)……P76
③ガンバード(サターン)……P160
④野茂英雄ワールドシリーズベースボール(サターン)……P166
⑤スーパーリアル麻雀グラフィティ(サターン)…P169

※雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今月の記事

No.	
01	超速報／　ストリートファイターZERO
02	〈特報〉NECインターチャネル　超大作続々発表!?
03	〈特集〉サクラ大戦
04	〈特集〉エアーズアドベンチャー
05	〈特集〉結婚～Marriage～
06	〈特集〉ドラゴンフォース
07	〈特集〉ルナ　ザ　シルバースター
08	真・女神転生　デビルサマナー
09	ガーディアンヒーローズ
10	闘神伝S
11	機動戦士ガンダム
12	QUOVADIS
13	ドラゴンボールZ　真武闘伝
14	〈土星の王国〉RANKING STREET
15	〈土星の王国〉NEWS Dynamite／
16	〈土星の王国〉新規参入サードパーティ訪問
17	〈付録〉バーチャファイター2
18	〈付録〉バーチャコップ
19	〈付録〉ファイティングバイパーズ
20	〈付録〉バーチャコップ2
21	〈付録〉鈴木部長に直撃
22	〈付録〉AM2研トピックス
23	〈付録〉バーチャコロシアム
24	〈付録〉スカイターゲット
25	〈付録〉サンドアール
26	〈付録〉インディ500
27	〈付録〉中川部長インタビュー
28	〈付録〉アックス資料館
29	〈付録〉セガラリー・チャンピオンシップ
30	〈付録〉ばくばくアニマル
31	〈付録〉バーチャロン
32	〈付録〉ファンキーヘッドボクサーズ
33	〈付録〉マンクスTT
34	〈付録〉小口部長インタビュー
35	〈付録〉特製CDジャケット
36	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
37	〈土星の王国〉SATURN SPIRIT
38	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　ファイル＃12
39	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　ファイル＃13
40	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　ファイル＃14
41	〈攻略〉ワールド　アドバンスド大戦略
42	〈攻略〉プリンセスメーカー2
43	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう／
44	峠　KING THE SPIRITS
45	北斗の拳
46	ガンバード
47	BUG／　ジャンプして、ふんずけちゃって、ぺっちゃんこ
48	ぱっぱらぱおーん
49	RAYMAN
50	オフワールド・インターセプター　エクストリーム
51	野茂英雄ワールドシリーズベースボール
52	燃えろ!!　プロ野球'95 DOUBLE HEADER
53	HAT TRICK HERO S
54	スーパーリアル麻雀グラフィティ
55	シュトラール　秘められし七つの光
56	サイコトロン
57	金沢将棋
58	戦略将棋
59	HYPER UL-TECH
60	G・G　FAN
61	メガドライブFAN
62	ECTS REPORT
63	COMING SOON
64	新作発売カレンダー

表2　雑誌名

No.	
01	セガサターン　マガジン
02	ファミリーコンピュータMagazine
03	TECHサターン通信
04	週刊ファミコン通信
05	The　スーパーファミコン
06	電撃スーパーファミコン
07	㊜スーパーファミコン
08	PC Engine FAN
09	電撃PCエンジン
10	プレイステーションマガジン
11	THE　プレイステーション
12	Game Walker
13	ゲームオン／
14	覇王
15	サターンスーパー
16	必本スーパー／
17	V JUMP
18	寿現夢
19	ゲーム・遊II
20	ゲーメスト
21	ゲーメストEX
22	マイコンBASICマガジン
23	電撃王
24	GAMEBLAST
25	コンプティーク
26	LOGIN
27	3DO　マガジン
28	バーチャル・アイドル
29	コミックボンボン
30	コロコロコミック
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	月刊少年キャプテン
36	月刊少年エース

表3　機種名

No.	
01	ファミコン
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドー64
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO/DUO-R/DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2
14	MEGA-CD/MEGA-CD²
15	ワンダーメガ／ワンダーメガ2
16	スーパー32X
17	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
18	ゲームギア
19	プレイステーション
20	3DO
21	NEO・GEO/NEO・GEO CD
22	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC9801・9821シリーズ
26	DOS/V
27	マッキントッシュ
28	業務用
29	その他
30	何も持っていない
31	特に買いたくない

表4　セガサターン・スーパー32X・メガドライブ・MEGA-CD

No.	
	〔セガサターン〕
001	アイドル雀士スーチーパイII
002	アイドル雀士スーチーパイ　Remix
003	AQUA ZONE for SEGA Saturn
004	AQUA　WORLD　海美(うみ)物語
005	アメリカ横断ウルトラクイズ
006	ARENA(仮称)
007	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~
008	アローン・イン・ザ・ダーク2
009	囲碁(仮称)
010	11th Hour
011	ヴァンパイア　ハンター
012	Wizard's　Harmony
013	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
014	ウイングコマンダーIII
015	エアーズアドベンチャー
016	永世名人
017	エイリアン　トリロジー
018	X JAPAN Virtual Shock 001
019	X－MEN
020	NFLクォーターバッククラブ'96
021	NBA　JAM　トーナメントエディション
022	F-1 Live Information
023	EMIT　バリューセット
024	エンジェル　グラフィティ
025	おーちゃんのお絵かきロジック
026	オフワールド・インターセプター　エクストリーム
027	ガーディアンヒーローズ
028	ガーディアンフォース
029	海底大戦争
030	カオス　コントロール
031	金沢将棋
032	餓狼伝説3
033	ガンバード
034	機動戦士ガンダム
035	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ
036	きゃんきゃんバニー・プルミエール(仮称)
037	キング・オブ・ボクシング
038	ファンタムゲートI　～悪夢の序章～
039	空想科学世界ガリバーボーイ
040	クォヴァディス
041	クリーチャー　ショック
042	くるりんPA／(仮称)
043	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～
044	慶応遊撃隊　活劇編
045	ゲームの鉄人　THE上海
046	GEX(ゲックス)(仮称)
047	結婚～Marriage～
048	現代大戦略　Strikes(仮称)
049	GOTHAII・天空の騎士
050	ゴールデンアックス・ザ・デュエル
051	ゴジラー列島震撼ー
052	碁仙人(仮称)
053	コットン2
054	コブラ・ザ・サイコガン
055	サイコトロン
056	サイバーウォー
057	サイベリア
058	THE　KING　OF　FIGHTERS'95
059	サクセス・ストーリー
060	サクラ大戦
061	3×3EYES～吸精公主～
062	The　Tower
063	サッカー(仮称)
064	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～
065	ザ・ホード(仮称)
066	サンダーストーム&ロードブラスター
067	ジーコの考えるサッカー(仮称)
068	シーバスフィッシング
069	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう／
070	シェルショック
071	時空探偵DD～幻のローレライ～
072	四柱推命ピタグラフ
073	実戦パチスロ必勝法SP(スペシャル)
074	実戦麻雀
075	シムシティ2000
076	重装機兵レイノス2
077	出世麻雀　大接待
078	シュトラール　秘められし七つの光
079	将棋まつり
080	新世紀エヴァンゲリオン(仮称)
081	神罰　人生の意味
082	真・女神転生　デビルサマナー
083	心霊呪殺師　太郎丸(仮称)
084	SUPER301 SQ(仮称)
085	スーパーリアル麻雀グラフィティ
086	STEAMGEAR MASH～スチームギア　マッシュ～
087	ストリートファイターZERO
088	ストリートファイターII　ムービー
089	スナッチャー
090	スラムドラゴン
091	3Dベースボール(仮称)
092	3Dロボットシューティング(仮称)
093	斉天大聖～孫悟空～(仮称)
094	セガインターナショナル　ビクトリーゴール
095	セガラリー・チャンピオンシップ
096	ゼロヨンチャンプSpecial(仮称)
097	「占都物語」そのI
098	戦略将棋
099	ZORK　I(ゾーク・ワン)
100	ソーラー・エクリプス(仮称)
101	ダークセイバー
102	ダービースタリオン(仮称)
103	大運動会(仮称)
104	大冒険(セントエルモスの奇跡)
105	ただいま惑星開拓中／
106	ダライアス外伝(仮称)
107	誕生S
108	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
109	超兄貴～究極無敵銀河最強男～
110	TIZ～Tokyo Insect Zoo(ティズ)
111	提督の決断II
112	テーマパーク
113	テクモスーパーボウル
114	デスマスク
115	出たなツインビーヤッホー／　DELUXE PACK
116	Defcon5／デフコン5
117	テラクレスタNEO
118	DX人生ゲーム
119	天外魔境外伝　第四の黙示録
120	天地無用／麻雀(仮称)
121	天地無用／魅御理温泉　湯けむりの旅
122	天地無用／魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN
123	THOR～精霊王紀伝～
124	峠　KING THE SPIRITS
125	闘神伝S
126	ときめきメモリアル～forever with you～
127	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～
128	ドラえもん(仮称)
129	ドラゴンフォース
130	ドラゴンボールZ　真武闘伝
131	ナイトストライカーS
132	NINKUー忍空ー　～強気な奴等の大激突／～
133	ノバストーム
134	信長の野望・天翔記
135	野茂英雄ワールドシリーズベースボール
136	バーチャコップ
137	バーチャファイター2
138	バーチャルオープンテニス
139	バーチャ フォト スタジオ
140	バーチャレーシング　セガサターン
141	ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ
142	ハイパーダービー
143	HOUSING
144	HOUSING CATALOG
145	BUG／　ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
146	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX
147	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～
148	パチンカー(仮称)
149	パチンコ(仮称)
150	パチンコ倶楽部
151	パチンコファイター(仮称)
152	HAT TRICK HERO S
153	ぱっぱらぱおーん
154	ハングオンGP'95
155	PDウルトラマンリンク
156	ビクトリーゴール2(仮称)
157	必殺パチンココレクション
158	日灼けの想い出十姫くり
159	ファーザー・クリスマス
160	FARADOON
161	ファンタジーアース(仮称)
162	ファンタステップ
163	V．R麻雀(仮称)
164	フィッシング甲子園
165	FIFAサッカー'96
166	風水先生(仮称)
167	Hoops Hard Core(仮称)
168	フェーダ・リメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～
169	ぷよぷよ通(2)
170	ブラック　ファイアー
171	プリンセスメーカー2
172	ブルー・シカゴ・ブルース
173	プロ麻雀　極S
174	宝魔ハンター　ライム Perfect Collection
175	北斗の拳
176	ポリゴンSLG(仮称)
177	ボンバーマンSS(仮称)
178	麻雀狂時代コギャル放課後編
179	マウスケのオジャマ　ザワールド(仮称)
180	マジカルドロップ
181	マジックカーペット
182	マスターオブモンスターズ　黄金の指輪(仮称)
183	マスターズ　遙かなるオーガスタ3
184	松方弘樹のワールドフィッシング
185	魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ
186	メタルファイター♡MIKU
187	メタルブラック
188	燃えろ!!　プロ野球'95　DOUBLE HEADER
189	モータルコンバットII　完全版
190	USドラッグチャンプ(仮称)
191	リターン・トゥ・ゾーク
192	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～(仮称)
193	リンクルリバーストーリー(仮称)
194	ルナ　ザ　シルバースター
195	ルパン三世　THE MASTER FILE
196	RAYMAN
197	レイヤーセクション
198	レインドロップ
199	レガシー・オブ・ケイン
200	レボリューションX
201	ロボット混戦RPG(仮称)
202	ROBO・PIT(ロボピット)
203	ワールド　アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～
204	湾岸デッドヒート
	〔スーパー32X〕
205	NBA　JAM　トーナメントエディション
206	バーチャファイター
207	WWF　RAW
	〔メガドライブ〕
208	THE OOZE(ジ・ウーズ)
209	ズールのゆめぼうけん
210	バットマン フォーエヴァー
211	フォアマン フォー リアル
212	ぺぺんがPENGO
213	魔導物語I
	〔MEGA-CD〕
214	サージカルストライク
215	シャドウラン
216	ファーレンハイト

SATURN FAN 12月号 12月号のプレゼントで欲しいもの(　)番

①学校( )　②学年( )　③年齢( )　④性別( )

⑤( )

⑥( )

⑦( )

⑧( )　⑨( )　⑩( )

⑪( )

⑫( )
1位, 2位, 3位

⑬( )
1位, 2位, 3位

⑭( )

⑮( )

⑯( )

⑰( )

⑱[ ] [ ] [ ]
1位　2位　3位

⑲[ ] [ ] [ ]
1位　2位　3位

⑳( ) [ ]　㉑( )

㉒

(キリトリ線)

郵便はがき

80円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
SATURN FAN 12月号読者プレゼント応募係

□□□-□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話番号 (　　)

㉓ゲーム成績表

ゲーム名			¥		!!	☆
ゲームの鉄人 THE 上海						
サンダーストーム&ロードブラスター						
X JAPAN Virtul Shock 001						
ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～						
キング・オブ・ボクシング						
バーチャルオープンテニス						
サイコトロン						
ぷよぷよ通(2)						
「占都物語」その I						
セガインターナショナルビクトリーゴール						

ゲーム名			¥		!!	☆
ハングオン GP'95						
アメリカ横断ウルトラクイズ						
プリンセスメーカー2						
ただいま惑星開拓中/						
F-1 Live Information						
バーチャファイター						
ジャスティスリーグ						
ジャッジ・ドレッド						
バットマンフォーエヴァー						
フォアマンフォーリアル						

(キリトリ線)

あらゆるジャンルのスペシャリスト揃っています

ゲーム研究所 SPECIAL

セガ インターナショナル
ビクトリーゴール……P138
ワールドアドバンスド大戦略
〜鋼鉄の戦風〜……P142
水滸演武……P144

今月も３タイトルの高密度でお届けするゲーム研究所。新『ビクトリーゴール』選手データ＆テクニックと『大戦略』データ第２回。そして皆さんお待ちかね（と思われる）の『水滸演武』技表だ。

研究ファイル＃12

ゲーム研究所SPECIAL

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

『ビクトリーゴール』が遙かに遊び応えのあるゲームとして帰ってきた。国際サッカーを舞台にしているが、実名でないので選手能力が想像しにくい。この選手データで選手を理解して戦術を組み立てろ。

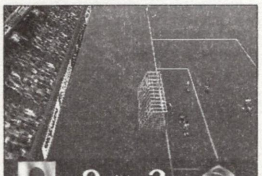
必ず役に立つテクニックと全12カ国選手データ

このゲームは、今年１月に発売された前作とデータが違うだけ、と思われがちだが、一番違うのはコンピュータの思考が強化されている点。

そこでプレイヤー強化のため、このテクニック、データを伝授する。

研究所推奨の操作法を公表

キーパーの操作とパッド操作の設定で有利にも不利にもなるこのゲーム。研究所内で最も有利とされる設定をここに公表する。



◆当然対人プレイにもこのテクニックは活きる

キーパー

キーパーの設定は、断然マニュアルをおススメしたい。なぜならオートのキーパーだとカーブがかかったシュートに反応できないからだ。

マニュアルに設定しても、Ｚボタンを押さない限り、キーパーはオートで動く。Ｚボタンを忘れずに。

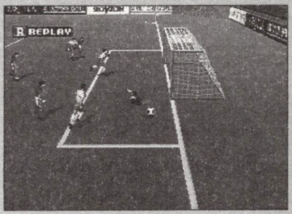
コントロール

オプションで変えられる操作は３種類あるが、一番いいのがタイプ３だ。特にＹとＣが重要。Ｙボタンのスルーパスは使いこなすのが難しいが、使えるようになれば普通は通らないようなパスも通せるようになる。Ｃボタンはチップキック。ちょこんと上げたボールをダイレクトで蹴ると、超強力なシュートになる。そしてタイプ３だけの裏技。Ｘボタンでグラウンダーシュートなのだ。

◆チップキックでセンタリング➡シュートが強力

最強(?)のコーナーキック

条件さえ合えば、かなりの確率で得点できるシュートがあるらしい。その条件とは、敵のフォーメーションが３−BACK、２−TOP、AMERICANのいずれかで、自軍ボールのコーナーキックを得ることだ。そうしたら、Ｂでショートコーナーを出す。その後に、何かをすればいいらしい。



◆わりとヘボシュートなのだが…

選手データの見方

キックコントロール	ボールを蹴った時に狙った方向に飛ぶかどうか。
ダッシュカ	進行方向２回で出るダッシュのスピード。進行方向の90°の向きに２回でフェイントがでる。
攻撃意識	攻撃的性格。値が大きいほど、熱心に攻撃に参加する。
守備意識	守備的性格。値が大きいと守備時の判断力がよくなる。
ラフプレイ	値が大きい選手は、タックルをする頻度が増し、ペナルティーエリア内でもラフプレーをする。カードをもらいやすい。
戦術	ドリブルが好きか、パスが好きか。値が大きいほどドリブルを多用し、小さいとパスをよく使う。
ポジショニング	前に出やすいか、後ろで守るか。値が大きいほど前に出たがり、小さいと後ろに控える。

©SEGA

ARGENTINA アルゼンチン

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
BALDO	1	11	8	8	6	8	11	9	7	12	8	7	9	10
SIMUN	2	5	7	5	3	4	7	8	7	10	8	7	5	7
AMPERO	4	10	7	8	4	4	5	9	7	10	8	7	2	9
DARONA	3	8	7	7	4	5	7	10	7	9	8	7	2	8
BAPTA	6	7	8	8	8	8	8	8	7	10	8	7	9	9
CARLIA	5	2	7	8	7	8	7	8	7	10	8	7	2	7
FONZO	10	10	14	9	8	9	7	6	1	4	16	1	5	7
ROGLEO	8	8	7	8	7	7	5	5	9	10	8	7	7	7
CURUCH	7	12	9	6	9	5	12	4	10	7	8	12	10	10
VERELA	9	15	15	15	11	15	15	11	12	10	16	7	7	8
RUNZEO	11	6	9	13	10	9	10	5	8	5	8	7	5	7
YOUDAL	12	7	8	8	8	7	7	7	10	10	8	7	7	10
USTERO	13	2	2	7	10	11	10	8	8	10	8	7	7	7
TICHEA	14	7	7	7	5	7	5	8	9	10	8	7	7	7
FALLA	15	14	11	9	8	9	10	9	14	3	8	1	12	10
OLARCO	16	7	5	5	5	7	7	7	7	12	8	5	5	7

DENMARK デンマーク

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
JENSEN	1	7	7	5	5	5	9	13	6	8	1	2	12	12
PECHNI	2	7	5	2	8	5	8	5	2	12	16	2	7	6
ARTMAN	4	5	5	2	4	2	5	7	2	10	8	7	2	5
POLSON	5	7	5	5	8	7	11	8	5	13	8	5	7	6
ESTRUP	3	5	5	2	5	5	6	8	2	7	1	2	7	6
LARSEN	6	2	2	2	2	2	7	8	5	7	8	5	10	5
VILFOT	8	5	7	5	12	5	5	5	10	5	8	7	10	5
SIVAEK	7	10	6	10	7	8	7	10	7	8	16	7	7	7
OLSEN	10	10	10	12	9	11	7	6	8	7	1	16	8	12
MOLBY	9	14	8	9	10	7	7	2	12	2	1	7	12	10
KITE	11	12	7	10	7	8	11	2	10	2	8	10	12	8
ENSENJ	12	7	5	3	3	2	5	10	2	7	8	5	5	6
NILSEN	13	7	5	5	6	5	8	2	8	2	8	2	10	5
RASMUS	14	7	7	7	6	5	4	5	8	5	8	7	7	7
LADRUP	15	7	7	8	8	8	10	2	10	7	8	7	12	8
CLARKE	16	5	5	2	6	5	2	2	2	7	1	2	5	2

BRAZIL ブラジル

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
BIJOBS	1	10	12	10	13	12	10	5	2	12	8	2	7	12
AGINHO	2	7	8	12	15	9	15	11	6	14	1	5	7	12
PELAO	3	5	5	7	9	8	4	14	2	8	1	5	2	7
ENESON	4	7	7	9	7	6	7	12	7	10	1	2	2	8
IZINHO	5	8	8	8	11	10	10	10	7	14	1	5	8	10
GORGES	6	7	7	8	9	8	9	9	7	5	1	7	5	7
JANORI	8	8	10	10	9	9	10	11	8	13	1	7	8	11
VULDER	10	12	8	11	12	13	14	9	14	2	1	12	5	12
ORAMES	7	13	12	10	9	15	7	6	14	2	1	7	13	12
DIKISO	9	8	15	9	14	10	5	4	10	7	1	7	5	8
FULMER	11	14	12	7	10	9	2	4	14	2	1	5	12	10
ROZERO	12	5	5	12	7	6	4	7	7	7	1	5	7	5
BERANO	13	2	7	7	14	13	8	6	11	2	1	7	10	5
VERINO	14	5	7	8	9	8	7	7	5	7	1	10	7	5
FINNEZ	15	5	7	7	7	6	5	9	5	8	1	12	12	5
DIMAS	16	7	2	7	8	7	6	12	2	7	8	7	7	2

ENGLAND イングランド

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
HAYNES	1	10	12	10	10	12	10	6	2	12	1	2	12	12
DAVIES	3	13	4	1	6	2	5	8	2	10	1	5	2	6
DIKSON	5	15	6	2	4	5	5	12	2	9	1	5	7	5
JOSEPH	4	14	2	3	11	8	2	13	3	14	1	5	12	12
JONES	2	12	7	2	7	7	5	9	7	13	1	2	10	8
WARD	8	8	12	7	2	2	5	7	7	5	8	7	7	6
HAPMAN	11	7	7	5	12	8	12	2	10	2	1	12	12	5
WABSTER	10	10	7	7	12	10	10	8	10	7	15	12	12	10
HENSON	6	10	10	10	10	12	5	5	2	12	8	7	5	11
BAGLEY	9	6	12	14	8	10	14	5	14	2	1	2	14	12
GERSON	7	10	10	12	7	8	10	4	14	2	1	3	13	12
MINSAL	12	7	7	5	5	10	6	5	7	5	8	7	10	6
WILLIA	13	10	7	5	8	7	2	8	7	5	1	10	10	5
BULL	14	8	14	10	3	10	7	2	8	5	1	7	10	5
LIVSEY	15	7	5	5	2	3	2	7	2	11	1	5	5	8
WEBB	16	7	4	2	7	7	2	12	2	7	1	7	7	6

FRANCE フランス

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
PIPIN	1	5	5	7	5	5	5	4	10	7	8	10	10	5
CARUNA	2	7	8	7	8	9	10	8	10	7	8	10	10	5
SHAVIA	6	7	8	7	6	5	8	9	10	7	8	10	10	5
BROLTI	3	5	8	7	2	3	5	8	10	7	8	10	10	5
MERTIN	4	10	8	7	8	9	10	8	10	7	8	10	10	5
FEREZ	5	6	8	7	7	5	5	7	8	8	8	10	10	5
ILIAMS	9	7	8	7	6	8	10	7	10	7	8	10	10	5
ENDURA	10	9	12	7	8	8	11	4	10	5	8	10	10	5
ECHAMP	8	7	8	8	5	7	8	4	10	7	8	10	10	5
LIMBON	7	11	8	7	12	5	6	5	10	7	8	10	10	5
SANOVA	11	6	15	7	5	13	10	3	10	5	8	10	10	5
CURTON	12	10	8	7	2	3	5	5	10	5	8	10	10	5
BLANCH	13	7	6	9	8	9	10	6	10	7	8	10	10	5
MOUSER	14	7	8	7	7	5	5	7	8	8	8	10	10	5
HUMORO	15	7	8	7	2	3	2	7	10	5	8	10	10	5
RANDEZ	16	5	7	6	5	5	5	8	10	5	8	10	10	5

ITALY イタリア

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
DEPOINI	1	9	8	6	9	9	13	11	9	14	8	10	5	13
GIAINI	2	7	7	5	8	6	10	15	7	12	1	5	10	7
PENICA	4	11	7	5	9	2	7	15	5	14	16	5	5	7
VIOLLA	5	9	7	6	15	9	7	15	5	11	8	15	12	7
DONONI	3	5	7	5	4	5	9	15	5	13	1	5	5	7
MARCO	6	6	6	6	11	7	11	15	8	11	8	5	7	10
NEVALE	8	8	8	7	6	9	11	6	10	8	1	9	7	8
SPINACI	10	9	11	10	11	11	8	2	12	10	8	5	10	13
BADINI	9	9	9	8	7	8	11	2	12	2	8	5	10	7
GERTI	7	12	12	10	8	13	12	7	14	3	16	9	10	11
MACOMI	11	7	10	8	10	9	12	1	13	5	1	2	12	10
FERARI	12	7	7	5	4	4	7	12	6	10	1	8	7	10
AMOSTI	13	7	5	5	2	5	5	11	5	10	8	2	7	7
STETTI	14	8	7	8	5	7	5	10	7	9	1	2	7	7
RAGLIO	15	7	5	5	4	6	7	5	8	7	8	2	7	7
PACELO	16	7	5	5	5	5	5	7	2	10	8	2	2	7

GERMANY ドイツ

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
KUHLE	1	13	9	8	6	7	13	7	2	14	1	7	14	14
MUTTER	4	10	9	8	9	8	10	10	7	14	1	10	7	9
PIEDLE	3	13	10	4	8	8	8	13	1	14	8	11	8	14
GRUHME	2	5	7	7	7	6	2	12	2	15	1	2	5	7
LINGER	6	7	7	6	7	5	5	15	2	14	1	5	5	8
MUSSLE	5	5	9	7	10	7	7	7	7	15	1	10	7	8
BEIN	8	9	9	11	2	9	11	3	14	3	1	7	10	14
LIAMS	10	8	9	8	8	10	9	6	11	11	8	10	10	9
KOLINS	9	14	7	14	8	9	10	5	10	5	1	10	10	8
GEUTER	7	11	9	13	7	6	8	6	14	2	1	2	10	7
GINT	11	7	7	10	12	8	7	4	10	2	1	12	10	8
SPAHN	12	5	7	8	11	5	7	11	2	7	1	7	2	7
HALLER	13	5	7	7	5	5	5	5	8	2	1	5	7	7
VALLEN	14	7	8	5	7	7	8	8	12	10	1	7	14	12
WALKES	15	7	7	5	6	5	5	7	7	7	1	7	7	7
KELBER	16	5	5	8	5	5	7	7	2	10	1	5	5	7

JAPAN 日本

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
OKABATA	1	6	7	2	7	1	7	8	2	10	16	7	7	8
SAKA	5	6	2	2	4	1	8	1	7	8	16	9	2	3
KATO	4	9	5	2	7	2	8	7	5	11	16	12	2	5
AIZAWA	3	9	5	2	5	1	2	8	10	9	16	2	15	5
SASAKI	2	2	7	2	9	6	7	5	8	7	16	15	15	5
SENOUE	6	5	7	2	7	2	7	7	2	8	16	7	2	3
YANAGI	7	7	7	2	7	9	12	5	7	7	16	7	7	5
ASAI	10	6	6	1	8	9	9	1	9	2	16	7	10	2
YUDA	8	7	8	1	6	7	1	4	7	8	16	7	10	5
KOBA	9	6	6	13	5	7	10	3	10	5	16	9	13	4
MURAYA	11	9	13	9	10	10	7	7	10	7	16	7	12	8
AIBA	12	2	7	2	5	2	7	7	7	8	16	7	7	5
ARAKI	13	5	2	2	4	3	2	7	2	8	16	7	9	5
NANAKO	14	6	1	7	2	2	7	2	7	2	16	9	7	2
MORO	15	3	7	7	6	5	8	5	7	7	16	7	9	5
SAWADA	16	5	5	6	6	5	5	4	2	2	16	7	7	5

NETHERLANDS　オランダ

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
FIEST	1	2	7	5	5	5	5	5	2	12	1	1	10	8
KAARF	2	2	7	7	5	7	5	12	2	12	8	1	2	8
TOUMER	3	7	8	7	7	7	11	11	7	12	8	7	8	7
BAGLEY	5	10	10	10	7	7	10	9	7	10	8	7	10	9
SHALL	6	4	5	7	5	3	3	13	2	10	8	1	2	7
KAUMON	4	5	7	5	7	8	8	5	10	7	8	7	7	10
KLUND	8	10	5	2	12	8	13	12	10	4	1	9	10	10
BITTEL	10	12	7	11	13	10	5	6	10	10	8	5	7	12
LASTER	7	9	9	12	11	13	12	7	11	5	8	9	10	7
TEUKE	9	8	9	14	11	7	10	5	14	1	1	10	15	12
GRALER	11	13	8	5	8	7	6	7	7	8	8	7	7	7
MUPPET	12	7	7	5	4	7	8	5	10	2	8	7	7	7
SEKUMP	13	7	5	5	5	7	7	6	6	7	8	7	9	7
HERMAN	14	5	7	5	2	7	5	9	7	7	8	7	7	7
BODMAN	15	8	5	8	7	8	7	7	9	5	8	11	10	12
KENTON	16	5	7	5	1	5	2	5	2	8	8	7	7	7

SPAIN　スペイン

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
JAZQUE	1	5	5	9	5	5	2	12	1	7	8	10	7	1
POBERT	3	8	5	3	3	2	8	9	3	10	16	10	10	2
GARDEZ	4	5	7	4	7	4	7	8	3	7	8	5	5	2
MORRIZ	5	5	7	4	7	2	7	9	4	7	8	5	5	2
RIMENE	2	5	5	2	5	4	7	9	2	7	8	5	5	2
PICHEL	6	9	7	9	7	7	8	2	7	7	16	10	7	7
CUBIZ	8	10	7	5	5	6	7	5	7	8	16	7	7	5
BALLAR	10	13	7	9	7	7	8	2	15	7	16	10	7	7
GUENO	11	11	10	10	7	10	8	8	8	7	8	10	7	7
VENDO	9	8	9	7	12	10	10	2	12	1	16	10	7	7
ZAZ	7	7	7	3	11	10	11	2	10	1	8	10	7	1
FANOLO	14	3	5	3	5	5	7	8	2	10	8	5	10	2
SANDRI	12	7	5	5	7	5	5	2	8	1	8	10	7	1
MANCHI	13	8	5	8	6	5	3	5	1	7	8	10	7	1
NANDO	15	7	10	7	6	7	12	8	8	1	8	11	15	1
JALINA	16	5	5	9	5	5	2	12	1	7	8	10	7	1

ROMANIA　ルーマニア

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
ACATUS	1	7	7	4	7	5	10	8	2	12	8	7	7	10
LABAU	4	5	7	4	7	3	6	7	2	8	8	2	7	5
BADUCI	3	4	7	3	6	2	3	8	10	11	8	2	7	5
PEDNIC	5	5	5	3	7	2	4	9	7	8	8	2	7	5
TRESCU	2	3	7	4	8	4	4	9	2	8	8	10	7	5
RUPU	8	4	7	3	7	2	3	5	10	11	8	2	7	5
LALINT	6	5	7	7	4	5	3	5	7	9	8	7	7	5
KUNG	7	8	10	10	8	8	8	7	10	7	8	7	7	7
TOPES	9	10	12	12	10	12	10	9	15	7	8	7	7	10
RUPES	10	13	10	15	13	2	8	3	10	8	1	7	12	10
ONDONE	11	8	8	8	8	8	7	5	15	8	8	10	15	5
TREIN	12	12	12	9	11	3	12	5	12	8	8	7	15	10
MOFTE	13	5	5	4	5	10	5	5	8	9	8	4	7	5
POTARI	14	7	6	5	7	6	6	9	8	9	8	2	7	5
BAGI	15	8	7	7	5	12	9	5	7	10	8	7	7	5
KATEUT	16	5	5	4	5	5	5	10	10	12	8	10	10	10

S. KOREA　韓国

選手名	背番号	シュート力	ボールの曲がり	キックコントロール	走力	ドリブル	ダッシュ力	体力	攻撃意識	守備意識	ラフプレイ	戦術	ポジショニング	判断力
WANGO	1	7	10	7	6	7	8	5	2	12	8	2	12	12
YONG	2	5	5	2	6	2	2	8	2	7	16	5	2	6
SUN	4	5	5	2	7	5	5	11	2	8	16	5	5	8
MUNG	3	5	7	5	2	2	3	9	2	10	16	2	2	5
JO	5	8	5	5	5	2	2	8	2	8	16	5	2	5
MIN	7	7	8	1	7	8	5	3	7	5	8	7	7	6
CHOI	6	5	5	2	11	5	7	5	2	8	16	7	5	5
LEE	8	3	8	5	9	9	8	2	10	2	8	10	13	12
YOO	10	5	10	2	8	10	8	1	7	8	8	12	12	9
JINN	9	6	8	5	9	12	5	1	8	5	8	7	10	7
SENO	11	5	9	1	7	7	7	2	9	2	16	10	7	7
KWAN	12	5	5	5	7	5	7	3	1	7	8	5	7	5
TAN	13	7	2	3	7	5	7	2	7	2	16	12	7	5
KANG	14	7	5	2	7	5	5	5	8	5	8	7	7	5
HAE	15	5	7	5	2	2	3	1	2	10	16	2	2	5
HWAN	16	5	2	2	5	5	2	12	2	7	8	7	7	2

研究ファイル＃13

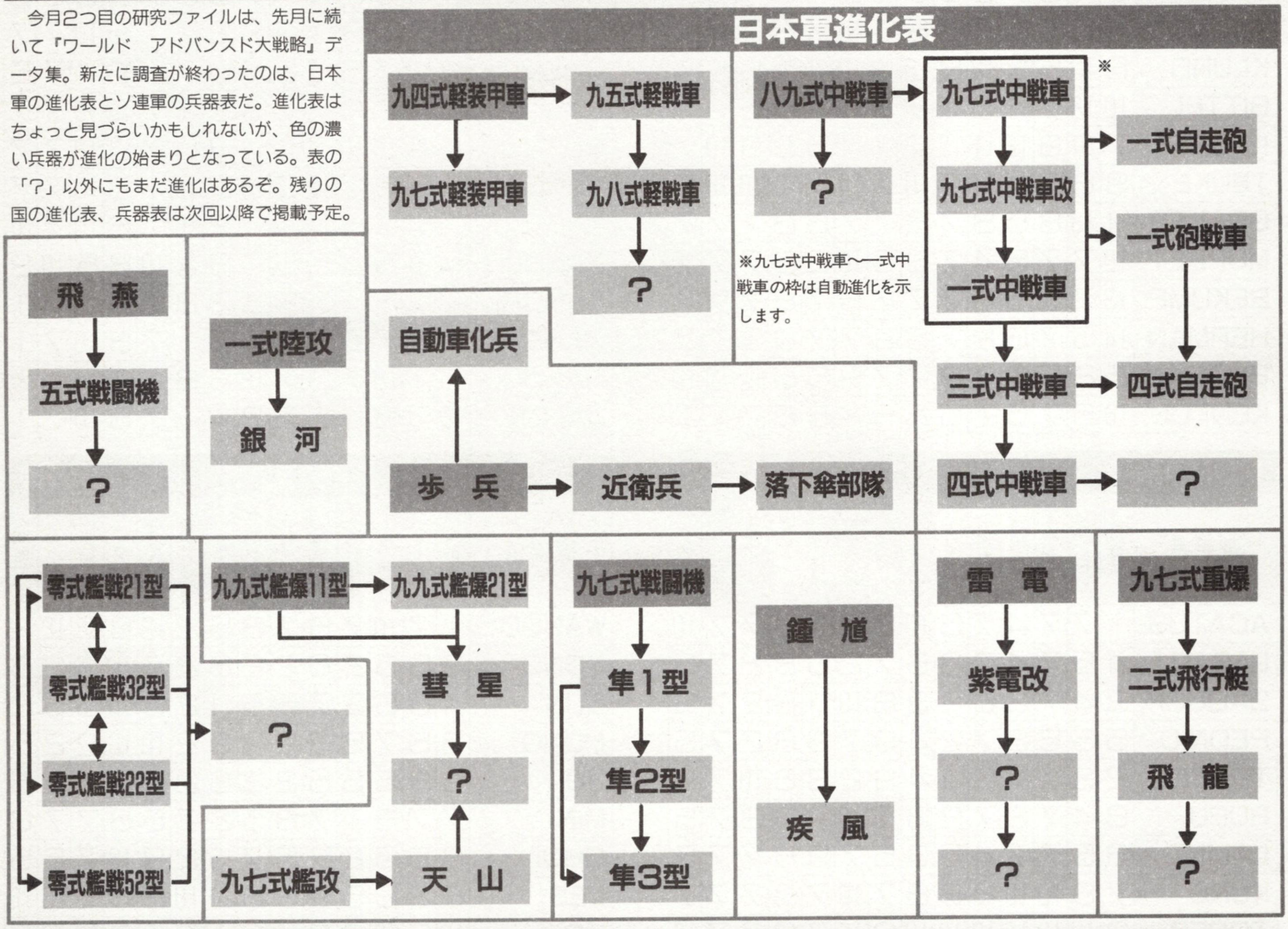
ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

ゲーム研究所SPECIAL

先月のデータはどうだったでしょうか。今月も役に立つデータ満載で『大戦略』プレイのお供にどうぞ。今月のメニューは、日本軍の進化表とソ連軍の兵器データ表になっております。

『大戦略』のデータ第2弾。待望の進化表登場。

今月2つ目の研究ファイルは、先月に続いて『ワールド　アドバンスド大戦略』データ集。新たに調査が終わったのは、日本軍の進化表とソ連軍の兵器表だ。進化表はちょっと見づらいかもしれないが、色の濃い兵器が進化の始まりとなっている。表の「？」以外にもまだ進化はあるぞ。残りの国の進化表、兵器表は次回以降で掲載予定。



ソ連軍兵器

兵器名称		分類	移動力	燃料	索敵	対潜索敵	防衛力 対地	防衛力 対空	防衛力 対艦	搭載	価格	武装
I－15	I－15	戦闘機	9	42	3	1	10	20	20	不可	150	7.62mmMG①、50kgバクダン①、ロケットダン①
I－16	I－16	戦闘機	9	46	3	1	10	30	20	不可	180	20mmキカンホウ①、50kgバクダン②、ロケットダン①
LaG3	LaG3	戦闘機	9	42	3	1	10	40	20	不可	190	20mmキカンホウ②、200kgバクダン①、ロケットダン①
YaK1	YaK1	戦闘機	9	46	3	1	10	50	20	不可	200	20mmキカンホウ③、ロケットダン①
YaK7	YaK7	戦闘機	9	46	3	1	10	60	20	不可	220	20mmキカンホウ③、ロケットダン①
YaK9	YaK9	戦闘機	10	54	3	1	15	65	30	不可	240	20mmキカンホウ④、100kgバクダン①、ロケットダン①
Mig3	Mig3	戦闘機	10	50	3	1	15	50	30	不可	270	12.7mmMG①、100kgバクダン①、ロケットダン①
Mig7	Mig7	戦闘機	10	58	3	1	15	65	30	不可	200	20mmキカンホウ⑤
SB－2	SB－2	陸上攻撃機	10	50	4	2	20	20	30	不可	240	Bバクダン、100バクダン②、7.62mmMG②
Il－2	Il－2	戦闘攻撃機	9	42	4	1	20	40	30	不可	360	20mmキカンホウ⑥、200kgバクダン②

Il−10	Il−10	戦闘攻撃機	9	46	4	1	25	60	35	不可	300	23mmキカンホウ、200kgバクダン②、ロケットダン②
TB−3	TB−3	爆撃機	11	74	2	1	30	30	30	不可	200	Bバクダン、250kgバクダン①、7.62mmMG③
Pe−8	Pe−8	爆撃機	12	102	2	1	40	55	40	不可	400	Bバクダン、250kgバクダン①、20mmキカンホウ⑦
BA−6	BA−6	偵察車	7	55	4	1	8	0	8	不可	25	45mmホウL45、7.62mmMG④
T−26 M33	T−26 M33	軽戦車	5	44	3	1	8	12	8	不可	45	45mmホウL46、7.62mmMG⑤
T−26 M37	T−26 M37	軽戦車	5	45	3	1	13	8	13	不可	45	45mmホウL46、7.62mmMG⑤
BT−5	BT−5	軽戦車	7	54	2	1	15	11	15	不可	55	45mmホウL46、7.62mmMG④
BT−7	BT−7	軽戦車	5	50	2	1	13	9	13	不可	50	45mmホウL46、7.62mmMG⑤
BT−7A	BT−7A	軽戦車	5	50	2	1	20	12	20	不可	50	76.2mmホウS、7.62mmMG④
T−60 M40	T−60 M40	軽戦車	5	50	2	1	13	9	13	不可	50	20mmキカンホウ⑧、7.62mmMG⑥
T−60 M42	T−60 M42	軽戦車	5	50	3	1	20	12	20	不可	50	20mmキカンホウ⑧、7.62mmMG⑥
T−34A	T−34A	中戦車	5	42	1	1	45	15	40	不可	60	76.2mmホウM、7.62mmMG⑦
T−34B	T−34B	中戦車	5	42	2	1	45	15	40	不可	65	76.2mmホウL①、7.62mmMG⑦
T−34C	T−34C	中戦車	5	42	2	1	48	14	43	不可	65	76.2mmホウL①、7.62mmMG⑦
T−34/85	T−34/85	中戦車	5	41	2	1	50	14	45	不可	70	85mmホウL55①、7.62mmMG⑦
KV−I	KV−I	重戦車	5	35	2	1	45	25	40	不可	80	76.2mmホウM、7.62mmMG⑦
KV−IE	KV−IE	重戦車	4	42	2	1	53	40	48	不可	85	76.2mmホウM、7.62mmMG⑧
KV−IB	KV−IB	重戦車	3	20	2	1	53	25	48	不可	90	76.2mmホウL①、7.62mmMG⑧
KV−IC	KV−IC	重戦車	3	20	2	1	60	60	55	不可	95	76.2mmホウL①、7.62mmMG⑧
KV−IS	KV−IS	重戦車	5	40	2	1	45	35	40	不可	100	76.2mmホウL①、7.62mmMG⑦
JS−II	JS−II	重戦車	5	35	2	1	70	25	65	不可	120	122mmホウ、7.62mmMG⑦
JS−IIm	JS−IIm	重戦車	4	42	2	1	85	40	80	不可	130	122mmホウ、12.7mmMG②
JSU−122	JSU−122	突撃砲	5	41	1	1	68	11	68	不可	60	122mmホウ、12.7mmMG②
JSU−152	JSU−152	突撃砲	5	40	1	1	68	14	68	不可	75	152mmHI、12.7mmMG③
SU−122	SU−122	突撃砲	5	43	1	1	40	9	40	不可	70	122mmHI
SU−152	SU−152	突撃砲	5	46	1	1	38	15	38	不可	70	152mmHI
SU−100	SU−100	駆逐戦車	5	46	1	1	45	15	45	不可	90	100mmホウ
ZIS AA	ZIS AA	対空戦車	8	55	2	1	15	30	15	不可	25	25mmキカンホウ
ZSU−37	ZSU−37	対空戦車	6	45	2	1	5	40	5	不可	35	37mmキカンホウ
IAG−10AA	IAG−10AA	自走高射砲	6	51	1	1	5	0	5	不可	40	76.2mmホウL②、76.2mmホウL③
カチューシャ	カチューシャ	自走榴弾砲	5	44	1	1	8	0	8	不可	25	ロケットホウ
45mmM32	45mmM32	牽引対戦砲	0	50	1	1	50	10	50	不可	60	45mmホウL46
57mmM41	57mmM41	牽引対戦砲	0	50	1	1	50	10	50	不可	70	57mmホウL73
76.2mmM36	76.2mmM36	牽引対戦砲	0	50	1	1	50	10	50	不可	80	76.2mmホウL④
76mmAAホウ	76mmAAホウ	牽引高射砲	0	50	1	1	10	0	10	不可	100	76.2mmホウL②、76.2mmホウL③
85mmAAホウ	85mmAAホウ	牽引高射砲	0	50	1	1	10	0	10	不可	120	85mmホウL55②、85mmホウL55③
122mmヤホウ	122mmヤホウ	牽引榴弾砲	0	50	1	1	10	0	10	不可	65	122mmヤホウ①、122mmヤホウ②
152mmヤホウ	152mmヤホウ	牽引榴弾砲	0	50	1	1	10	0	10	不可	90	152mmヤホウ①、152mmヤホウ②
ソゲキヘイ	狙撃兵	歩兵	3	50	2	1	40	15	40	不可	10	ライフル、ATライフル
スキーホヘイ	スキー歩兵	歩兵	4	50	2	1	30	10	30	不可	12	ライフル
キカイカホヘイ	機械化歩兵	機械化歩兵	3	50	3	1	40	20	40	不可	30	ライフル、ATライフル
シンエイセキグン	親衛赤軍	機械化歩兵	4	50	3	1	50	20	50	不可	40	サブマシンガン、ATライフル

ソ連軍武器

武器名称	攻撃力						射程	命中率	武器名称	攻撃力						射程	命中率
	対司令部	対航空	対装甲	対非装甲	対艦船	対潜水艦				対司令部	対航空	対装甲	対非装甲	対艦船	対潜水艦		
ATライフル	10	0	20	20	0	0	1	4	45mmホウL45	10	0	40	40	0	0	1	10
ライフル	80	0	10	40	0	0	1	3	45mmホウL46	10	0	40	40	0	0	1	10
ロケットダン①	15	0	30	50	15	0	1	12	57mmホウL73	10	0	65	50	3	0	1	10
ロケットダン②	15	0	40	50	15	0	1	12	50kgバクダン①	5	0	20	40	5	0	1	1
ロケット ホウ	25	0	60	110	6	0	3	14	50kgバクダン②	5	0	20	40	10	0	1	1
7.62mmMG①	3	20	10	30	0	0	1	6	76.2mmホウS	15	0	35	70	0	0	1	8
7.62kgMG②	0	20	0	0	0	0	1	4	76.2mmホウM	15	0	50	70	1	0	1	10
7.62mmMG③	0	30	0	0	0	0	1	2	76.2mmホウL①	15	0	55	70	3	0	1	12
7.62mmMG④	3	0	5	40	0	0	1	4	76.2mmホウL②	0	45	0	0	0	0	5	14
7.62mmMG⑤	3	5	5	50	0	0	1	4	76.2mmホウL③	15	20	50	50	0	0	1	12
7.62mmMG⑥	3	0	5	30	0	0	1	4	76.2mmホウL④	15	0	70	60	3	0	1	12
7.62mmMG⑦	3	0	5	50	0	0	1	4	85mmホウL55①	20	0	75	80	5	0	1	14
7.62mmMG⑧	3	5	5	60	0	0	1	4	85mmホウL55②	0	50	0	0	0	0	5	12
12.7mmMG①	5	50	15	35	0	0	1	14	85mmホウL55③	20	25	55	60	5	0	1	14
12.7mmMG②	5	8	10	60	0	0	1	6	100kgバクダン①	10	0	40	70	15	0	1	1
12.7mmMG③	5	8	10	40	0	0	1	6	100kgバクダン②	10	0	50	90	25	0	1	1
20mmキカンホウ①	10	40	20	40	0	0	1	8	100mmホウ	23	0	125	90	20	0	1	20
20mmキカンホウ②	10	50	20	40	0	0	1	12	122mmホウ	22	0	115	100	20	0	1	16
20mmキカンホウ③	10	55	20	35	0	0	1	12	122mmHI	22	0	50	100	1	0	1	8
20mmキカンホウ④	10	60	20	35	0	0	1	14	122mmヤホウ①	22	0	55	100	3	0	4	14
20mmキカンホウ⑤	10	70	20	35	0	0	1	16	122mmヤホウ②	22	25	0	50	3	0	1	14
20mmキカンホウ⑥	10	95	20	35	0	0	1	8	152mmHI	25	0	75	90	5	0	1	10
20mmキカンホウ⑦	0	30	0	0	0	0	1	8	152mmヤホウ①	25	0	70	110	5	0	5	14
20mmキカンホウ⑧	10	0	35	40	0	0	1	10	152mmヤホウ②	25	0	35	55	5	0	1	14
23mmキカンホウ	12	40	23	45	0	0	1	8	200kgバクダン①	15	0	40	70	15	0	1	1
25mmキカンホウ	12	35	50	50	0	0	1	10	200kgバクダン②	15	0	50	90	25	0	1	1
37mmキカンホウ	18	40	55	60	0	0	1	12	250kgバクダン	20	0	60	80	30	0	1	1

研究ファイル＃14

ゲーム研究所SPECIAL

水滸演武

アンケートハガキに熱心に『「水滸演武」の技表を載せて」と書いてくれた人。やっとその期待に応えられるぞ。いろいろ条件の厳しい秘奥義だが、どれも派手で威力十分の必殺技だ!!

スペシャルモードの奥義の書を皆伝

ソフト発売以来、読者からの技表掲載依頼が多いという報告が編集部からあった。それならば、研究所が立ち上がらなければなるまい。と、いうわけで秘奥義を含めた、スペシャルモード全技表である。秘奥義は一定の条件を満たさないと炸裂しない。その条件は右上を参照のこと。

条件1	自分の残りライフが4分の1以下。
条件2	1ラウンド以上負けていて、相手よりもライフが少ない(ライフ差は条件1の時以上)。
条件3	1ラウンド以上負けていて、残りライフ4分の1以下。
条件4	1ラウンド以上負けている。

	奥義	武器	コマンド
史進	龍迅砲	共通	↓↘→＋パンチ
	龍炎斬	あり	→↓↘＋パンチ(中パンチヒット時パンチで追い討ち)
	疾火烈拳	なし	↓↙←＋パンチ(中、強ヒット時パンチで追い討ち)
	落歩膝	共通	↓↑＋キック
	天昇龍覇	あり	→←↙↓↘→＋パンチ(条件1)
	龍神憑依	なし	↓↙←↓↙←＋強パンチ(条件2)
林冲	烈豹招	共通	←↙↓↘→＋パンチ
	劈風月斬	共通	→↘↓↙←＋パンチ
	無双連撃	あり	パンチ連打
	旋脚落槍	あり	→↓↘＋キック
	旋風脚	あり	↓↘→＋キック
	烈震脚	共通	→＋強キック
	無双連撃襲	あり	弱中強パンチ同時
	白虎襲激斬	あり	→↘↓↙←＋キック(条件1)
	豹神憑依	なし	↓↙←→＋強パンチ(条件2)
扈三娘	仙空波	共通	↓↘→＋パンチ
	連環脚	共通	↓↘→＋キック
	疾風斬	あり	→↓↘＋パンチ
	疾風斬連環脚	あり	疾風斬の中か強ヒット時にキック
	三角蹴	共通	ジャンプ中画面端で←＋ボタン
	真空風靭殺	あり	ジャンプ頂点あたりで↓↘→＋パンチ(条件1)
	風神憑依	なし	ジャンプ頂点あたりで↓↓←→＋強パンチ(条件2)
戴宗	神行法　一	共通	↓↙←＋弱キック(自分の後方出現)
	神行法　二	共通	↓↙←＋中キック(その場出現)
	神行法　三	共通	↓↙←＋強キック(自分の前方出現)
	神行法　四	共通	↓↙←＋弱中強キック同時(自分の上方出現)
	神行法　五	共通	↓↙←＋弱パンチ(相手の前方の上出現)
	神行法　六	共通	↓↙←＋中パンチ(相手の後方の上出現)
	神行法　七	共通	↓↙←＋強パンチ(相手の前方出現)
	神行法　八	共通	↓↙←＋弱中強パンチ同時(相手の後方出現)
	飛翔波	共通	ジャンプ中↓↘→＋パンチ(5回まで連続入力可能)
	落鳳捶	共通	→↓↘＋パンチ
	烈波掌	共通	↙→＋パンチ
	三角蹴	共通	ジャンプ中画面端で←＋ボタン
	撃斬靠	なし	↓↘→＋キック(条件1)
	天羅剛掌波	あり	→↘↓↙←→＋強パンチ(条件3)
李逵	地裂断	共通	↓↙←＋パンチ
	火炎息	共通	→↓↘＋パンチ
	黒旋風	あり	←↙↓↘→＋パンチ(連打で継続時間増加)
	李逵颱風	なし	ジャンプ頂点あたりで↓↘→＋キック
	斬って炒めてまぜるだけ	あり	←↓↙→＋パンチ(条件1)
	地裂爆炎砕	なし	↓↙←↙↓＋強パンチ(条件3)
魯智深	飛影旋殺陣	あり	↙ため→＋パンチ(中、強ヒット時にパンチで追い討ち)
	羅刹	あり	空中で→←→＋パンチ
	狼牙滅凍	なし	↓↙←＋パンチ
	狼爪滅凍	なし	↓↙←＋キック
	起雲烟	共通	←↙↓↘→＋パンチ(ボタン離さずレバー回転でパワーアップ)
	地獄波乗	共通	敵近くで←↓↙＋パンチ(条件1)
	真炎起雲烟	なし	→←↙↓↘→↓↘＋強パンチ(条件3)

	奥義	武器	コマンド
公孫勝	幻魔烈靠	あり	←ため→＋パンチ
	幻魔破膝脚	あり	←ため→＋キック(もう一度キックで即攻撃)
	掃地殺	共通	↓↘→＋キック
	烈鏢殺	共通	→←→＋パンチ
	風車殺	共通	↓↘→＋パンチ
	幻縛仙撃	あり	敵近くで→↘↓↙←↓＋パンチ
	三角蹴	共通	ジャンプ中画面端で←＋ボタン
	東西南北中央不敗弾	なし	ジャンプ中頂点あたりで↓↘→＋パンチ(条件1)
	猛襲肉弾跳	あり	↓↘→←↙↓↘→＋強パンチ(条件3)
武松	鴛鴦脚	共通	↓↙←＋キック
	鴛鴦落殺脚	なし	↓↙←↘＋キック
	猛虎爪撃	あり	→↓↘＋パンチ
	龍髯打雲	なし	↓↙←＋パンチ(3回まで連続入力可能)
	乾坤倒落	なし	敵近くで←↙↓↘→＋パンチ(空中でも可能)
	烈旋空舞	共通	敵近くで←↙↓↘→↓＋パンチ
	飛翔撃膝	共通	→＋強キック
	猛虎地砕弾	なし	→↓↘＋パンチ(条件1)
	卑劣先制撃	あり	ラウンド開始前から弱中強パンチ同時押し(条件4)
阮小二	月牙鏢	共通	←ため→＋パンチ
	乾坤氷龍脚	共通	→↓↘＋キック
	妖手殺	あり	↓↑＋パンチ
	操水法	あり	←↙↓↘→＋キック(押している間有効。パンチで攻撃)
	操水妖手殺	あり	操水法中に妖手殺
	登壁脚	共通	ダッシュのまま壁に当たる
	登壁襲	共通	登壁脚で宙返りしたら↓＋キック
	魔水乱手殺	あり	↓↙←＋パンチ(条件1)
	鳳凰召喚〈斬〉	なし	↓↘→↓↘→＋強パンチ(条件3)
阮小五	これでも喰えだぎゃ	共通	↓↘→＋パンチ
	旋蓮華	共通	↙↓↘↓↙＋キック
	幻流昇	共通	→↘↓↙←＋パンチ
	閃裂陣	あり	パンチ連打(移動可能)
	側転	共通	→←↙↓↘→＋キック
	登壁脚	共通	ダッシュのまま壁に当たる
	登壁襲	共通	登壁脚で宙返りしたら↓＋キック
	うっとりするぎゃ/	あり	↓↙←＋キック(条件1)
	鳳凰召喚〈撃〉	なし	←→↓↘→↓↘＋強パンチ(条件3)
阮小七	月牙鏢	共通	←ため→＋パンチ
	乾坤雷龍脚	共通	→↓↘＋キック
	三連脚	なし	↓↙←＋キック
	幻流昇	共通	→↘↓↙←＋パンチ
	閃裂陣	あり	パンチ連打
	連環夏塩蹴	なし	ヒット時キャンセルで↓↑＋キック
	側転	共通	→←↙↓↘→＋キック
	雷龍衝	共通	→↓↘＋パンチ(条件1)
	鳳凰召喚〈滅〉	なし	←→↘↓↙←→＋強パンチ(条件3)
晁蓋	衝鬼陣	なし	↓↘←＋パンチ
	鬼神脚	なし	↓↙←＋キック
	分身	なし	↓↙←＋パンチ
	変身	なし	KOされた時弱中強パンチ押し続ける
超晁蓋	鬼神脚	なし	↓↙←＋キック
	鬼神炎	なし	→↓↘＋パンチ
	氣合	なし	←↙↓↘→＋弱中強キック同時
	頭つき	なし	→＋強パンチ
	五火鬼吼砲	なし	→↙↓↘←→＋パンチ(条件1)

※コマンドはキャラが右向きの時のものです。

攻略

戦いの果てにどんな結末が待っている?

ワールド アドバンスド

WORLD ADVANCED 大戦略 鋼鉄の戦風

様々な楽しみ方を見い出せるウォーシミュレーションの決定版/ 今回は、キャンペーンモードで迷っている人たちのために、3ヵ国の分岐チャートの公開と、終盤マップの攻略解説だ。

セガサターン	発売予定日	発売中	ジャンル	シミュレーション
CD	発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	5人交代
	予定価格	7800円(税別)	その他の機能	シャトルマウス対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

日独の終盤戦は防衛するだけでも難しい

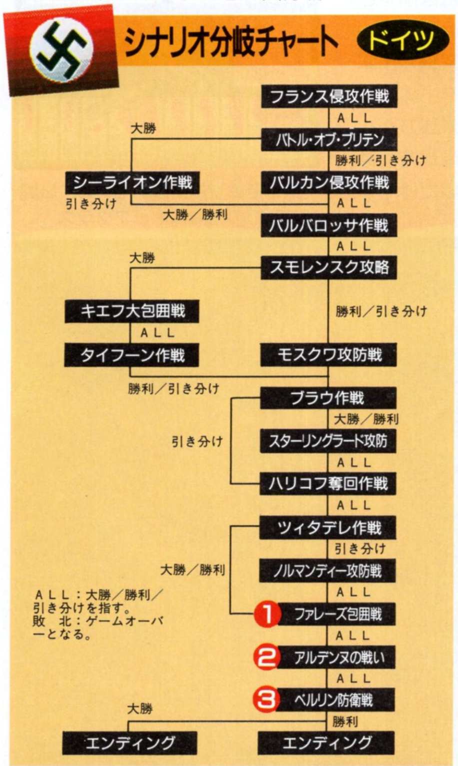
発売からすでに1ヵ月以上。やり込んでいる人は、すでにいくつかのエンディングを見ていることと思う。しかし、さまざまに分岐する戦場をすべて制覇するのに苦労しているのではないだろうか?

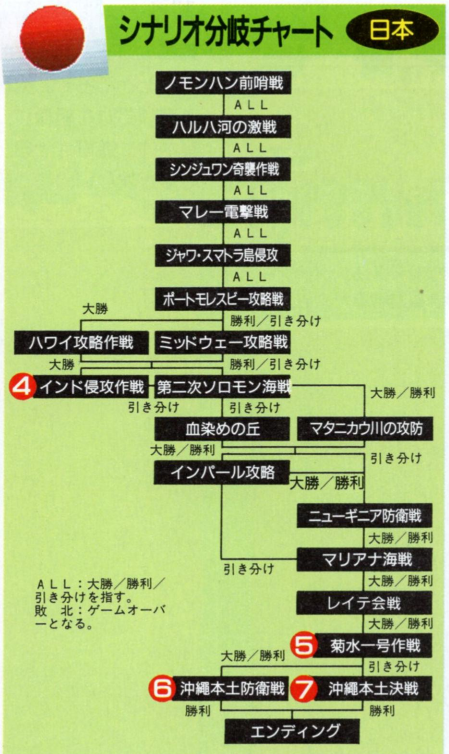
今回は、公開範囲が広がった部分のマップを解説。激戦が続くドイツ編と日本編の終盤7本を紹介する。アメリカ編のマップは今回はないが、チャートは3ヵ国分載せておく。分岐点が分からず、悩んでいる人には、かなり有効な資料となるだろう。

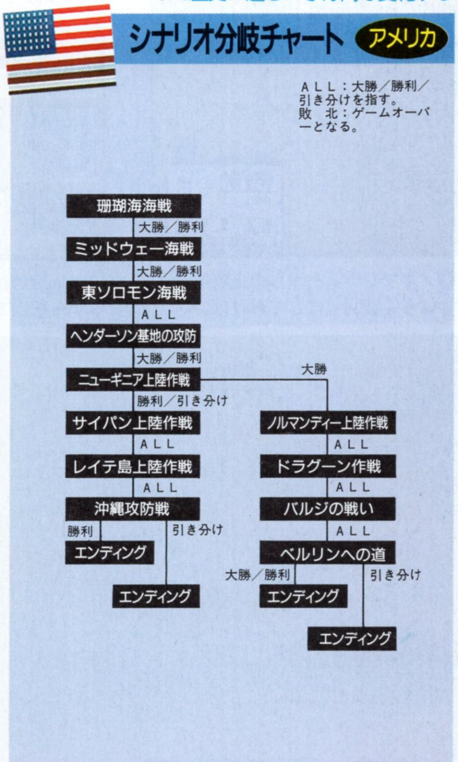
解説は、原則として初心者向けの攻略法なので、「自分のターンのみ索敵、天候をOFF。それ以外では全部ON」という前提で書いてある。とりあえず、エンディングを見てモヤモヤを晴らしたいという人にはいいだろう。しかし、これは「おすすめしかねる邪道な方法である」と、前回セガ開発者からお叱りを受けた。もっともな話だ。

そもそも、このゲームを真に楽しみたい人には、攻略法の伝授など必要ない。攻略法を自分の手で見つけること自体が楽しみでもあるのだ。よって、本当の意味で『ワールドアドバンスド大戦略』を楽しみたい人は、この記事を読む必要はない。自分の力だけで、存分に楽しみを見つけてほしい。

⬆ポイントとなる戦いでの勝敗によって歴史の進むべき方向も変化する







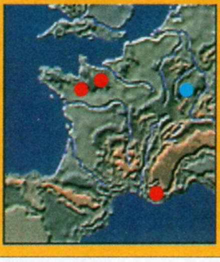
©SYSTEM SOFT/SEGA

1 ファレーズ包囲戦

セーブ名：ファレーズ
開始：44年8月15日
終了：44年9月13日
気候：温帯1
自国部隊数：40
敵勢力：★★★★☆
増援部隊：なし
マップサイズ：46×46

大勝	25ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

連合軍は2ヵ所から上陸。戦力を集中し、各個撃破するという基本中の基本戦術で



連合軍の上陸に対して反撃に出るというシナリオだけに、戦況はそれほど絶望的ではない。問題は、敵が2方向から侵攻して来ているということにある。北西の海岸沿いにはすでに上陸し、部隊を展開した英米軍、南部からは米軍が単独で上陸しはじめている。そこで、プレイヤーはやはり軍を2つに分けて対処せねばならない。

北西方面に関しては、味方の部隊が展開し、なんとか時間をかせいでくれるので、先に南部の米軍を叩くべきだ。2つの空港からは、爆撃機、攻撃機を主体とする爆撃部隊を組織して南へ。一方、陸上部隊の主力はその間に北西に展開し、味方の援護に向かう。

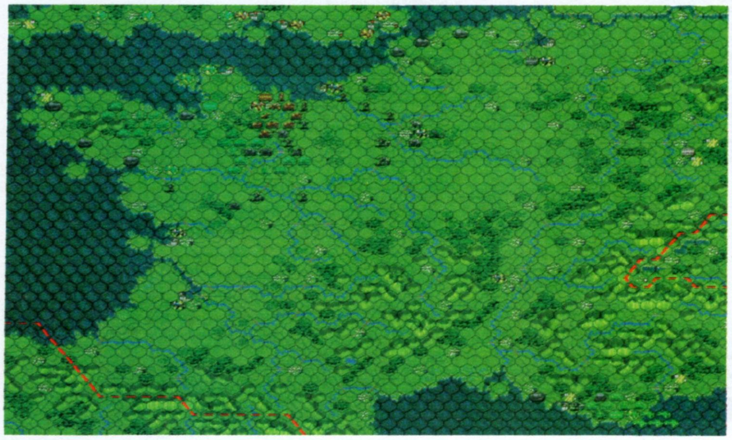
この展開で、早急に南部の米軍を撃破することが大勝利への道。南部米軍の生産拠点である飛行場を、Bバクダンで破壊しておくと有利だ。北西方面は、空軍の援護なしでは苦戦するので、南部爆撃終了後はその足で北西に向かう。

※マップ中の●は、敵の司令部を、●は自国の司令部位置を示します。

ノルマンディーからの上陸部隊は、しばらく後回しにしておけばいい

おすすめユニット

88mm砲はかなり使える。パンターGから進化できる重戦車だ



2 アルデンヌの戦い

セーブ名：アルデンヌ
開始：44年12月15日
終了：45年1月8日
気候：温帯1
自国部隊数：48
敵勢力：★★★★☆
増援部隊：なし
マップサイズ：46×62

大勝	25ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊、第5装甲軍司令部の破壊

序盤から敵と接触寸前。最初の電撃戦と違って、広範囲なマップには問題が山積

このマップは、大勝利したいかどうかで大きく戦略が変わる。

26ターン以上かかってもかまわないのならば、まず英軍司令部方面へ戦力を集中し、米軍は友軍にくい止めてもらう。英軍は航空機が豊富なので、戦闘機を活用しつつ司令部を破壊する。その後、友軍とともに包囲するような形で米軍司令部に進撃すれば、勝利はそれほど難しくない。

大勝にこだわるならば、まったく話が違う。序盤の戦法は前者と同じく、付近の米軍を駆逐しつつ英軍に迫る。ある程度空軍が出撃できたところで、空軍を主体とする爆撃部隊を組織し、米軍方面へ集中的に進軍させる。米軍方面は、地形が険しいので、空軍だけで落とすつもりでいよう。

要注意ユニット

周囲の陸上部隊に目を奪われていると、いつの間にか飛来している

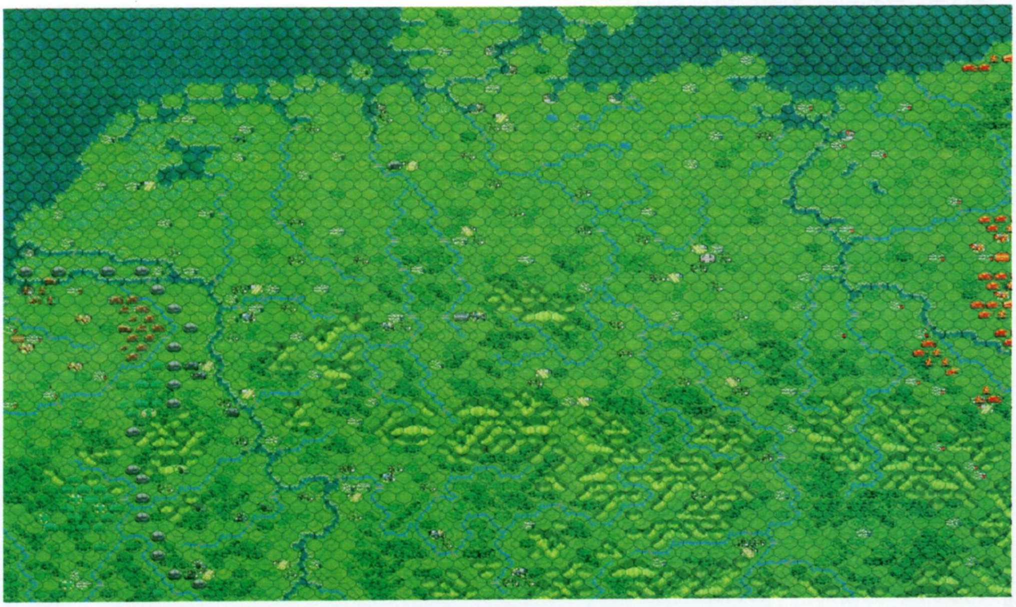
おすすめユニット

爆弾搭載量は少ないものの、戦闘機としての性能はトップクラス

3 ドイツ本土防衛戦

セーブ名：ベルリンボウエイセン 開始：45年2月7日 終了：45年5月7日 気候：温帯1 自国部隊数：32 敵勢力：★★★★★ 増援部隊：なし マップサイズ：62×62	大勝	50ターン以内に全敵司令部を破壊
	勝利	自国司令部の破壊
	敗北	自国司令部の破壊

連合軍迫る！　強大なソ連軍戦車隊の進入を阻止するために、自ら橋を落とす。反撃の時までの我慢だ



歴史の正道ともいえる、ドイツ軍敗北へ向けたシナリオ。当然、東からソ連軍、西からは英米軍が怒濤のごとく押し寄せてきている。

制限期間はかなり長いので、勝利に持ち込むことは可能だろう。しかし、大勝するとなるとけっこうシビアだ。ソ連軍の早期撃破が分かれ道となるだろう。

ともかく、このマップにおける最大の問題は、お金がないことだ。単純に、弾薬の補給だけでも事欠くという状態なので、経済復興もしつつ敵を押し戻さねばならない。

まず、1ターン目に配置するユニットは、補給車だ。破壊されている付近の都市は、早急に回復させること。あとは、ハデな戦略には出ず、極力味方の損害を抑えることに主眼を置くこと。損害を受けても、戻れる都市や飛行場は少ないし、ユニットを補充するだけの余裕はない。

終盤、経済的に回復した段階で、体制を整え、一気に反撃に出る。

要注意ユニット

信じられない大口径砲。特に歩兵に強いので、近づけないように

要注意ユニット

米軍唯一の重戦車。戦車同士の戦いでは、かなり損害が出てしまう

究極の兵器が多数使用可能に

おすすめユニット

爆弾は250kg型しか搭載できないが、対空性能がすばらしい。護衛戦闘機なしでも強行爆撃ができる

おすすめユニット

涙が出るような高性能。バッチリ進化させて、少数精鋭をもって戦線を維持するのが得策

足止め戦術

損害を最小限にくい止めるには、敵の進軍を極力遅らせるべきだ。特に、ソ連軍は放っておくと大量の戦車を送り込んで来るので、その前に橋を落として進軍をくい止める。この戦術は、西方の英米軍の足止めにも使える。要所の橋を早めに落としておこう。

橋を爆撃で破壊する。爆撃機は、敵戦闘機に対するおとりにもなる

破壊すべき橋は、よく考えて選ぶべきだ

友軍の有効活用

ドイツ本土だけに、友軍部隊もかなりの数が初期配置されている。彼らにがんばってもらうことが、プレイヤーユニット温存の秘訣なのだ。特に、通常は生産できないような進化兵器も多数配備されているので、これらを失わせないようにするべきだ。

自軍は、航空機を中心になるべく敵のユニット数の多い部隊を消耗させる。状況に応じて、危ないときには引き揚げるべきだが…。

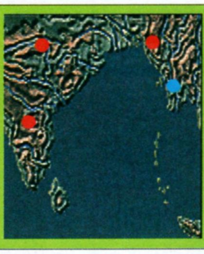
強力な兵器を持った部隊もいるので、協力して防衛するべきだ

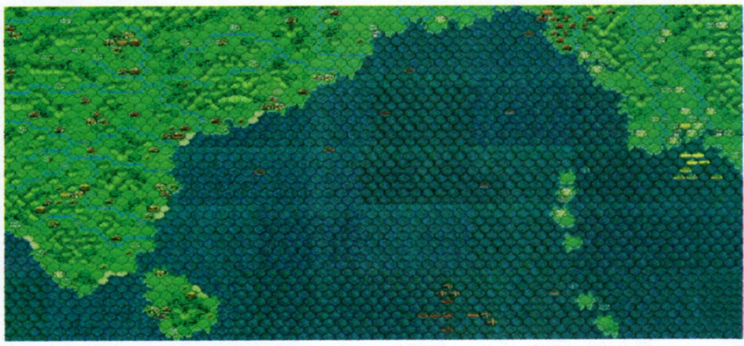
4 インド侵攻作戦

セーブ名：セイロン
開始：42年11月10日
終了：42年12月19日
気候：熱帯1
自国部隊数：56
敵勢力：★★★☆☆
増援部隊：あり
マップサイズ：62×46

大勝	30ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

ついにインド方面へ進出。イギリス軍との海戦にピリオドを打ち、目指すはセイロン、インド本土！





広いマップの中に、敵司令部は分散して3つ。しかも、インドまでは、かなりの距離を海路で進軍せねばならないので、相当な危険がつきまとう。

やはり、序盤で自軍司令部北に位置する敵司令部を早めに撃破するべきだ。幸い、司令部付近には飛行場が多数あるので、最初のターンで大量の二式大艇を生産、配置する。これらはすべて北へ向かわせるのだ。

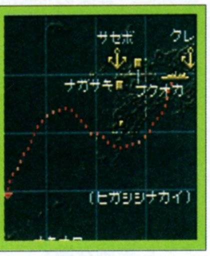
インド攻略に関しては、最初に表示される作戦命令に従うのがベスト。インド南部セイロン島を落とし、徐々に北上していくべきだ。問題は、序盤で遭遇する英艦隊。戦艦を含む主力艦隊に加え、潜水艦が多数出現する。駆逐艦による空母、戦艦の護衛は欠かせないが、二式大艇の対潜能力を利用することもできる。

5 菊水一号作戦

セーブ名：キクスイサクセン
開始：45年4月5日
終了：45年4月29日
気候：熱帯1
自国部隊数：16
敵勢力：★★★★☆
増援部隊：あり
マップサイズ：62×62

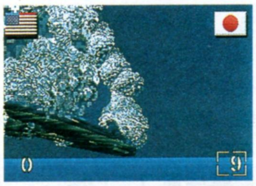
大勝	20ターン以内に敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

連合軍沖縄に迫る。残存艦隊をもって沖縄へと突入！　大和を沈めずに突破する方法は持久戦にあり

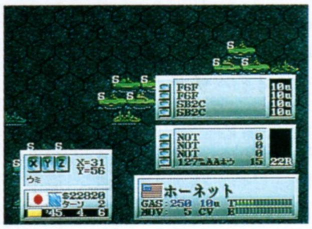


落とすべき敵司令部2つはマップ南西角に集中している。これを破壊するだけでいいのだが…。右のマップを見てもらえば分かるとおり、いやになるくらい大量の航空機といやになるくらい大量の艦船を相手にしなければならない。

生産拠点の飛行場は1つしかないので、航空支援は難しいが、状況的に航空機に頼るしかない。そこで、序盤は防戦にまわり、敵航空機と艦船を各個撃破していく。その間に、航空機をできるかぎり出す。敵の数が減ったところで、まとまった数の航空機を使い、敵司令部を急襲するしかないだろう。港は多いので、重巡を何隻か持っていれば、多少有利になる。



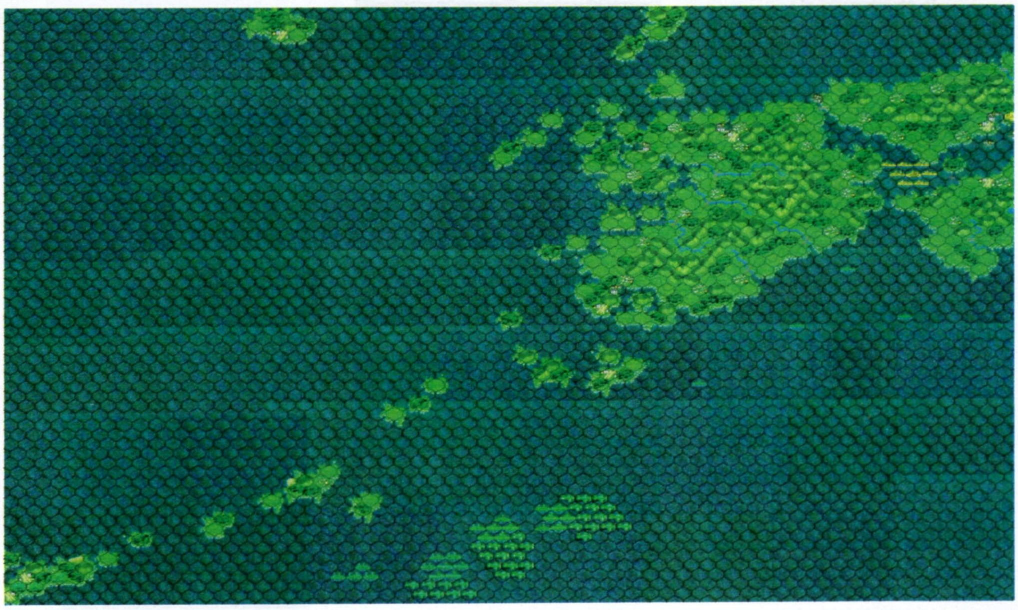
⚪こわいのは潜水艦。駆逐艦も有効に使え



⚪見ただけでぞっとするような大艦隊がすぐそこに迫って来ている

おすすめユニット

⚪これだけの性能だが、即生産可能。迎撃と爆撃両方に使用できてお得



※マップ中の●は、敵の司令部を、●は自国の司令部位置を示します。

6 沖縄本土防衛戦

セーブ名：オキナワＩＪＮ
開始：45年5月1日
終了：45年6月24日
気候：熱帯1
自国部隊数：24
敵勢力：★★★★☆
増援部隊：あり
マップサイズ：46×46

大勝	45ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

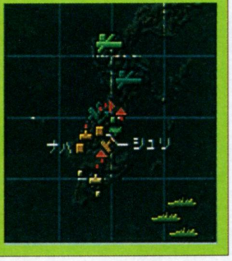
有利な状況の沖縄戦。艦船部隊を利用して、地上部隊を支援できれば大勝利可能

7 沖縄本土決戦

セーブ名：オキナワ32Army
開始：45年5月1日
終了：45年6月24日
気候：熱帯1
自国部隊数：32
敵勢力：★★★★★
増援部隊：なし
マップサイズ：46×46

大勝	45ターン以内に全敵司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

こちらは劣勢のマップ。厳しい状況下だが、頼りになるのは最後まで歩兵だけ？



「菊水一号作戦」で勝利できたおかげで、かなり有利に展開する。大和など、5隻の艦隊が健在なのがうれしい。しかも、港が生産拠点にあるので、艦船の配置、生産も可能なのだ。軍事費も、けっこうあるから補給も心配ない。

状況的には、沖縄本島の中心に敵の大勢力が集中しているものの、北の司令部付近はがら空き。つまり、敵の初期配置ユニットを各個撃破していけば、勝利することもできるはずだ。

大和の主砲は重巡ですら1回の攻撃で撃沈できる破壊力なので、有効に使えば非常に楽な展開もある。このほかに、重巡が数隻あれば、意外と難しくはない。

要注意ユニット

○自力移動可能な上に、この攻撃力。特に歩兵は近づけたくない存在

味方の艦船は皆無。生産拠点の港も空港もない。だが、幸いなことに、中央の敵との接点には、要塞がある。このため、状況的に、自国司令部を防衛するという勝利条件は比較的簡単に満たせる。

大勝利するには、打って出なければならないが、さすがに敵の壁は厚い。ゆっくりと敵を押し戻し、地道に敵を追いつめるしかない。

○対空戦車は、航空機の牽制用に使える

○飛来する航空機に対しては、おとりを用意するというのも手ではある

劣勢の沖縄をどう戦うか？

沖縄戦2マップのポイントは2つ。敵航空機の迎撃と、中央戦線を序盤で崩さないことだ。

航空機に対しては、根本的に対空砲に頼るしかない。なにしろ航空機はまったく生産できないのだ。対空砲を大量に配備し、戦線の移動と共に奥地へと進めていく。

続いて、中央戦線の維持についてだが、航空支援が受けられない以上、野砲を活用する。野砲部隊を早期に展開できれば、あとは歩兵ユニットだけで十分。人海戦術で戦うこともできるのだが…。

さらに、補給車を多数投入すること。野砲や対空砲は、補給車から補給、補充を受けるようにして、効率的に前進させるのだ。

○艦船が使えるマップならば、比較的楽だが、状況はそう変わらない

○味方が中央でどれだけがんばれるかも重要。自軍は援護にまわるのだ

攻略

目指せ！ 完璧エンディング制覇!!

PRINCESS MAKER 2
プリンセスメーカー2

70種類を越えるエンディングを全制覇するための、有効なパラメータの上げ方。そして、お目当てのエンディングに必要な要素をすべて公開する、徹底攻略なのだ。

セガサターン CD				
	発売予定日	発売中	ジャンル	シミュレーション
	発売元	マイクロキャビン	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	マイクロキャビン	複数プレイ	―――
	予定価格	7800円（税別）	その他の機能	―――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

パラメータを自在にあやつり、エンディングへ向かえ！

8年間、この限られた時間をいかに有効に利用できるか？　このゲームで目的のエンディングに到達するには、その課題が最重要項目となってくる。「グラフィックがかわいいから、バカンスばかり行っちゃた」そんな楽しみ方がいけないというわけではないが、それでは、すべてのエンディングを制覇するのは絶対ムリ。そこでまずは、イベントを利用しての有効なパラメータアップを考えていこう。

年に一度の大イベント収穫祭

パラメータへの影響力、得られる賞金・アイテム、どれをとってもこのゲームのなかでは、最大規模のイベントといえる収穫祭。毎年10月にかならず起こるイベントなので、４種類ある競技のどの部門に出場させるかを決めて娘を鍛えておけば、優勝させるのは難しくない。この収穫祭を有効に利用して、パラメータを上げていこう。

↑武闘会で優勝するには、『戦闘』、『魔法』の技術を上げてから挑もう

↑王国芸術祭に参加するには、まず「絵画」教室で絵を描いておこう

お料理コンクール副賞「極楽鳥の卵」

食べる

↓→「かわいそう……」と言いながらも卵を食べると、体力アップ！

体力UP！

食べない

↓→卵を食べないと、コンクールの翌々月にはかわいい雛が誕生！

感受性UP！

●収穫祭の各部門別の優勝で得る賞金と副賞賞品、効果

部門	賞金	副賞／効果
武闘会	3000G	恩賜の剣／攻撃＋12、気品＋50
王国芸術祭	4000G	名匠の絵筆／芸術＋50
ダンスパーティ	3000G	貴婦人のリング／気品＋25
お料理コンクール	3000G	極楽鳥の卵／上記参照

©GAINAX／AKAI. Company／MICRO CABIN／イラスト:赤井孝美

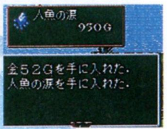
武者修行はお宝がいっぱい

お城の東、西、南、北に位置する4種類の武者修行の場は、危険なモンスターが多数出現してくる。しかし、それらのモンスターを倒すことで、娘のパラメータアップに役立つアイテムを入手することもあるのだ。またそれ以外にも、何種類かのイベントが用意されている。『戦闘(魔法)技術』、『攻撃力』、『魔力』が各50くらいになったら、早速、武者修行に送りだせ。

宝箱のなかには、街の商店では手に入らないような貴重品もある

モンスターに対し、4つのコマンドから行動を選択

アイテム入手!



フィッシュマンを倒すと"人魚の涙"を入手

妖精を探せ!

東部と南部では、「妖精のお茶会」イベントに出遭える。妖精のイベントは娘の『感受性』が高いと発生し、『料理』のパラメータを上げ、『ストレス』を0にする効果がある。また「妖精のダンスパーティ」も東部と南部で遭遇できる。こちらは『体力』が下がるが、『芸術』はアップするぞ。

技能値UP!

「妖精のお茶会」は楽しそう

お尋ね者を探せ!

東部、南部、北部では、王国から指名手配中のお尋ね者に遭遇するイベントが用意されている。ただしイベントが発生するのは、東部のお尋ね者を倒すと南部、南部のお尋ね者を倒すと北部の順になっているので、まずは東部のお尋ね者バナザードから倒していこう。

お尋ね者を退治すると、下の表のような効果があらわれる。しかしズル賢いお尋ね者たちは「見逃してくれれば金をやろう」と持ちかけてくるぞ。この話に乗ると、『因業』がドンと上がるので注意。

評価UP!

お尋ね者を見つけたら、戦闘!

お尋ね者を捕獲すると『戦士』か『魔法』の評価が上昇する

●武者修行の各地域で出遭うお尋ね者と効果

出現場所	名前	懸賞金／上昇パラメータ
東部森林地帯	バナザード	500G／戦士(魔法)評価+30
南部水郷地帯	バニスター	1500G／戦士(魔法)評価+30
北部山岳地帯	カスティーヨ	3500G／戦士(魔法)評価+30

イベントはよいことばかりじゃない

ゲーム中に遭遇する様々なイベントのなかには、娘のパラメータを下げる効果を持つものもある。パラメータが低くないとダメな、特定のエンディングを見るときには利用できる。通常はおススメできないようなイベントだけどね。

Happy Birthday!

"ビーナスの首飾り"を持っていると、誕生日のたびに「ビーナスの祝福」が受けられる。

誕生日には『気品』、『色気』、『感受性』が上昇する

人魚に会えた!!

南部水郷地帯で"人魚の涙"を手に入れて、バカンスに海に行くと遭遇するイベントだ。

なんと『色気』が50も上昇!

謎の行商人あらわる

所持金が1000、2000、5000Gを超えたときにあらわれる訪問販売の行商人。怪しげな男だが、あつかう商品は貴重な物ばかり。

値段は高価だが、できるだけ購入したいアイテムなのだ

青年武官の正体は?

毎年1月だけお城にいる青年武官。娘が会いに行くと「来年も会いたい」と迫られるが?

高貴な顔だちに見えるのだが……

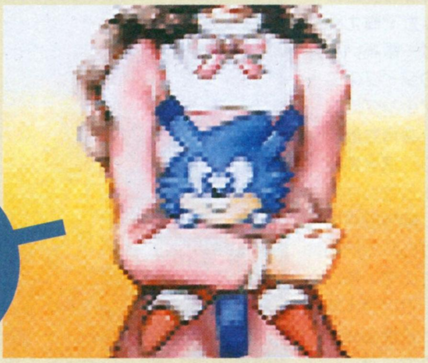
不良娘になっちゃった

最悪のイベントがこの逮捕だ。娘の『非行化指数』が100%のときにしか発生しないけどね。

4つの評価が90%も下がる、極悪なイベントだ

サターン版のみのオリジナルイベント!!

なんと、サターン版だけのオリジナルイベントが存在するぞ。発生条件はシビアだが、ぜひ挑戦してくれ。



ボク特別出演してま～す

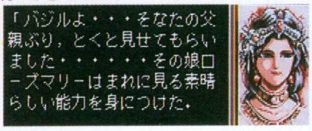
イベント発生の条件はヒミツなのだ

運命の日……全エンディングをきわめろ！

何度かゲームをプレイして、パラメータの変化のさせかたがわかってきたら、つぎは思いどおりのエンディングを目指して娘を育ててみよう。今月は、全種類のエンディングを7つのタイプに分け、それぞれの特徴を紹介するとともに、全エンディングに必要なパラメータを大紹介／　これを参考に、エンディングを制覇してくれ。

タイプ別に攻略していこう

娘をどのタイプのエンディングに導くか、まず初めにそれを決めてから育てていくのが、タイプ別攻略の基本になる。全種類のエンディング、そのすべてを見ることができるかな？



⬆守護星様に褒めてもらえるかな？

●4つの評価を上昇させる技能値

評価	技能値
戦士評価	戦闘技術＋攻撃力＋防御力
魔法評価	魔法技術＋魔力＋抗魔力
社交評価	礼儀作法＋芸術＋話術
家事評価	料理＋掃除洗濯＋気だて

万能タイプ

大司教

⬆このエンディングを見るには、パラメータを上げるのが大変

このタイプのエンディングを迎えるのに必要なのは、平均的な評価値だ。4つの評価値のなかで、上がりやすい家事評価をうまく抑えるのがポイントになるだろう。

裁判官

⬅『知能』の下がる「酒場」、「夜の殿堂」のアルバイトは厳禁だ

戦士タイプ

4つの評価値のなかで戦士評価が一番高いと、このタイプのエンディングになる。教育を施したり、武者修行に出したりすれば、案外簡単に上げられる評価値なので、あとはいかに基本能力と技能値を上げるか、だ。

将軍

賞金稼ぎ

⬆「モラル」が低くないとダメ。因業タイプにならないように注意

⬅たくさん「神学」の教育をしておくと将軍への道が開けるかもね

魔法タイプ

4つの評価値のなかでは、一番上げるのが困難な魔法評価が高くないと到達しない。教育は基本能力の『知能』や魔法関係の技能値を上げることに徹し、武者修行中にモンスターを倒すときにも、魔法を多用するとよいだろう。もちろん収穫祭では「武闘会」に参加して、バンバン魔法を使いまくり、評価値の上昇に努めよう。

魔道士

⬅まずは「農場」で働いて『体力』を付けよう

魔法使い

⬅『魔法技術』を上げればいいのだから、楽だね

社交タイプ

全評価のなかで社交評価が一番高い娘を育てると、このタイプのエンディングに突入だ。基本能力の『気品』と『色気』のパラメータによりエンディングに差が出る。

商家の妻

⬅『家事評価』の基本技能値を上げてみよう

王の寵姫

⬅『色気』を上げるには、人魚のイベントを利用してみよう

●職業分類表（タイプ分けの基準）

タイプ	基本的なタイプの分け方
万能タイプ	全評価が平均的な値になる
戦士タイプ	全評価のなかで戦士評価が一番高い
魔法タイプ	全評価のなかで魔法評価が一番高い
社交タイプ	全評価のなかで社交評価が一番高い
芸術タイプ	技能値パラメータのなかで芸術が一番高い
家事タイプ	家事評価がほかの評価に比較して若干高い
暗黒タイプ	基本能力のなかでモラルが非常に低く、因業が非常に高い

●タイプ別の職業と、必要な評価（パラメータ）

	エンディングの職業／ランク	必要評価（パラメータ）
※万能タイプ	女王　A	全評価の高さはもちろん、「気品」の高さはやはり女王ならでは。統治者なのだから「モラル」もさすがに高め。
	宰相　A	「モラル」は女王なみの高さを求められるが、職業的に、「気品」の高さはそれほど必要とされない。
	大司教　B	聖職者としてなにより必要なのは『信仰』。「モラル」、「知能」も高くなくてはなれない職業だ。
	大臣　B	国政にたずさわる大臣に必要なのは「知能」の高さ。そしてもちろん「モラル」の高さが一番重要な要素となる。
	博士　B	学問に生きる職業として、「知能」の高さは必須条項。新しい発見をするための『感受性』の高さも必要かな。
	シスター　C	神に仕える聖なる女性。『信仰』、そして『モラル』、『知能』の3つの要素の高さがポイントとなる。
	裁判官　C	法をつかさどる職業だけに「モラル」の高さは当然必要。それなりの「知能」の高さもないとダメだろう。
	学士　C	「感受性」に磨きをかけ、学問の道をきわめる職業。当然「知能」の高さも必要とされるけどね。
	子守(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「子守」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	宿屋(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「宿屋」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	農場(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「農場」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	教会(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「教会」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	料理屋(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「料理屋」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	木コリ(就職・アルバイト)　D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「木コリ」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。

※エンディングの職業の名称のあとに付いているアルファベット記号は、必要とされる評価のランクをあらわします。Aが一番高く、B、Cと低くなり、Eがいちばん低い評価値となります。なお、アルファベット記号が2つ付いている場合は、その職業にランクが違う2種類のエンディングがあることをあらわします。また、評価値にランクの差がない場合は、アルファベット記号は付いていません。

芸術タイプ

このタイプのエンディングは、評価値にはあまり影響されない。それよりも技術能力が大きな影響力を持つタイプだ。また、少女時代の教育先によっても、エンディングの職業が違ってくる。プレイ当初から、どの職業エンディングを目指すのか明確にして育てよう。

画家

「絵画」の教育を多く受けさせてあげようね

家事タイプ

家事タイプのエンディングは、「花嫁修行」の1種類のみとなる。特徴としては、ほかの評価に比べて家事評価が若干高いというくらいだろうか。つまりあまり特徴がないエンディングというわけだ。このエンディングは、狙わなくても、よく到達してしまうだろう。

花嫁修行

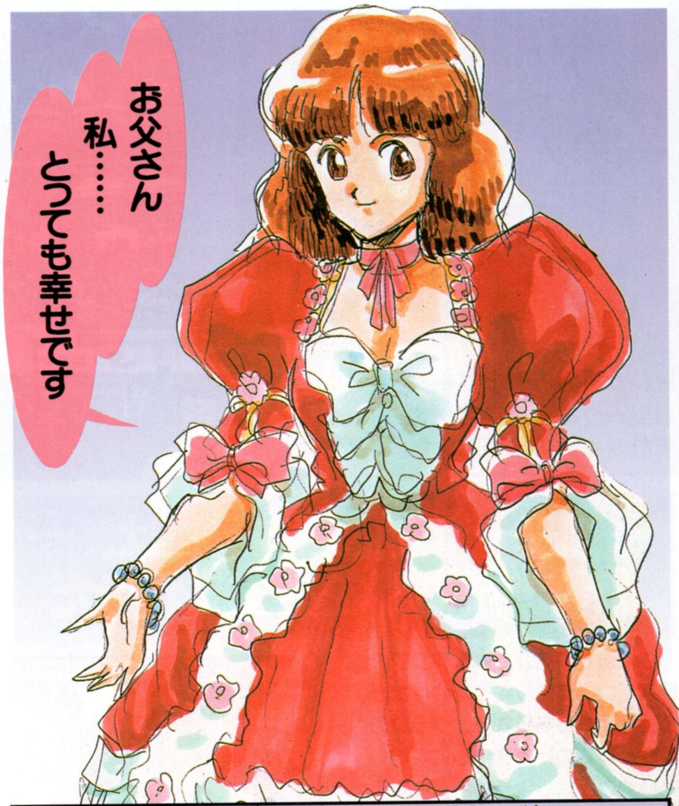
もしかすると一番見やすいエンディングかも

暗黒タイプ

モラルが低く、因業が高くなければ到達しないエンディングのタイプ。まあ、通常このタイプは、狙いでもしないかぎり見ることは少ないだろう。戦士評価が高いか低いか、基本能力、技能値といろいろな要素でエンディングに差が出るので、難しいタイプかもね。

SMの女王

「ヤミ酒場」、「夜の殿堂」で働かせるのが有効だが……



	エンディングの職業／タイプ	必要評価（パラメータ）
※万能タイプ	髪結い(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「髪結い」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	左官(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「左官」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	狩人(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「狩人」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	墓守(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「墓守」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	家庭教師(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「家庭教師」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトへ。
	酒場(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「酒場」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトのエンディングに。
	ヤミ酒場(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「ヤミ酒場」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトへ。
	夜の殿堂(就職・アルバイト) D・E	とくに特徴がないので難しいが、少女時代に「夜の殿堂」のアルバイトを重ねると就職・アルバイトへ。
	女官　D	お城勤めをするには、「モラル」の高さが求められる。が、それよりも、「箱入り娘」状態に育てるほうが大事だ。
	家事手伝い　E	少女時代にキューブの手伝いをし続ければ家事手伝いのエキスパートに？　アルバイトなんてもってのほかだよ／
※戦士タイプ	勇者　A	「モラル」にあふれ、「感受性」も高く育った娘。父のあとを継いで、勇ましき勇者となるのだ。
	将軍　A	王国の全軍を指揮する立場の将軍には、なによりも『知能』の高さが求められる。
	賞金稼ぎ　A・B	自慢の「戦闘技術」を武器に、日夜、賞金首を追っかける。そんな職業には「モラル」なんて必要ないよね。
	近衛隊長　B	王族をお守りするエリート集団である。つまり、「気品」と「モラル」の高さが必要となってくるのである。
	武芸師範　B・C	師範というからには、他人に講義をする立場。つまり「話術」が高くないと、弟子なんて育てられないのだ。
	騎士　C	「気品」にあふれる騎士様は、お城の貴婦人たちの憧れの的♡　そこそこ「モラル」が高くなきゃなれないけどね。
	兵士　D・E	「戦闘技術」を身に付け、ある程度の「モラル」もあれば、案外簡単に就職できるのではないかな。
	傭兵　D・E	「戦闘技術」に自信を持っていたのに、兵士にはなれず。「モラル」が低くくちゃ、お城勤めはできないの？
※魔法タイプ	勇者　A	「感受性」の高さを駆使して新しい魔法を作りだせ／　もちろん勇者には「モラル」の高さが重要だよ。
	王宮魔法師　A	魔法の力で王国の運命を予知することもあるのか、神への「信仰心」が必要なのだ。もちろん「知能」も大事だよ。
	魔道士　A・B	お城勤めというわけではないので「モラル」はいらないけど、自力で生活費を稼ぎだすので「体力」が必要なのだ。

	エンディングの職業／タイプ	必要評価（パラメータ）
※魔法タイプ	魔法師範　B	魔法教室を運営して、子供たちに魔法を教えるには「モラル」が必要。もちろん先生なので「知能」もね。
	魔法使い　C	魔法使いを目指すのに必要なのはな～んだ？　ハイ、「魔法技術」です。というわけで、パラメータを上げましょう。
	占い師　D	街角で他人に声をかけて仕事するわけだから、やはり「話術」の才能がなくちゃやってられないよね。
	手品師　E	ときどきは貴族のお屋敷で芸を披露する仕事もありかも。てなわけで、「気品」と「話術」を高めなきゃね。
	大道芸人　E	街中で芸を披露して生計を立てるのだから「気品」はなくてもよし。でも「話術」はなきゃダメだよ。
※社交タイプ	王の寵姫　A・B	寵姫、つまり正夫人ではないのである。お城で暮らすのだから「気品」は必要だが、それよりも「色気」が大事。
	王妃　A	王国のファーストレディに求められるのは「気品」の高さ。「色気」は重要な要素とはなり得ないのだ。
	伯爵婦人　C	多忙な伯爵は安らぎを求める。というわけで「気立て」のよさがウリ。もちろん貴族の妻に「気品」は必要。
	富豪の妻　C	その「色気」の高さに目がくらんでの結婚？　でも「気品」もある程度は高くしておかないと、ウワキされちゃうかも。
	商家の妻　D	客商売に必要なのは「気立て」に「料理」に「掃除洗濯」。「知能」も高くなくては、商売にならないぞ。
	農家の妻　D	健康がなにより重要な農家の妻。「体力」勝負でいってみよう。作物を慈しむ「感受性」も必要だよ。
	地主の愛人　E	ア・イ・ジ・ンの基本は「色気」の高さ。「話術」が身に付いてないとお払い箱になっちゃうことも……。
	出戻り　E	結婚、そして離婚。その理由が「色気」のなさというのがチョット情けない。「気品」が高いだけではダメなの？
※芸術タイプ	道化師	お城の人々を楽しませるのがお仕事なので「話術」と「感受性」が必要。でも「王家の竪琴」がないとダメなのだ。
	作家	文字を紡ぎだす仕事に必要なのは「知能」の高さ。もちろん豊かな「感受性」も外せない条件だ。
	画家	少女時代の「絵画教室」通いと、日頃から「感受性」をみがきつづけた結果が、画家への道というわけだ。
	舞踏家	踊るのには「体力」が必要、「感受性」も必要。少女時代に「舞踏教室」で教育を受けるのも必要なのだ。
※家事型	花嫁修行	家事評価がほかの評価より若干高いか？　という点くらいが特徴で、ほかにはとくに必要な能力値はない。
※暗黒タイプ	SMの女王	女王サマになるには「気品」と「色気」、「話術」に「芸術」、そしてムチ使い用に戦士評価も高くしなければ……。
	暗黒街のボス	気高き暗黒街のボスには「気品」と、非常に高い「戦闘技術」が必要となる。もちろん戦士評価も高くしなきゃね。
	ゴロツキ	「知能」の高さでうまく立ち回るのが、ゴロツキというお仕事だ。あるていどの戦士評価も必要とされる。
	夜の蝶	上流階級男性のおアイテを務めるには、「気品」に「色気」、「話術」に「気立て」、そしてスタイルもよくなくちゃ。
	詐欺師	詐欺師といえば、「知能」で勝負／　あとは「話術」で、相手を騙しまくるのだ。
	夜の花	「色気」だけで生きていく。そう決めたとき、職業も決定してしまったのだろうか……？

J.LEAGUE

プロサッカークラブをつくろう！

自分だけのオリジナルクラブで、Jリーグに挑戦!!

良いサッカークラブを作り、Jリーグの頂点を目指す。それがキミの役目なのだ。

セガサターン				
CD	発売予定日	'96年1月12日	ジャンル	シミュレーション
	発売元	セガ	継続機能	パスワード/バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	———
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	60%(10月25日現在)

Jリーグで優勝するには、監督の技量が左右するわけだ

これまでの紹介では、クラブの経営について話してきたわけだが、今回は経営者を離れて、クラブの監督としての仕事を中心に説明していくことにしよう。

あくまでも監督なので、これまで紹介したとおり、直接選手を動かしたり、ボールを蹴ったりはできない。シミュレーションゲームであるわけだから、それぞれの選手やプレイに指示を与えてゲームを進めていく、といった具合だ。

プレイヤーの育て方次第で、クラブの性格が決まっていく。キミは守りの堅い、堅実クラブをつくるか、攻撃重視のギャンブルクラブにするか？

⇧ポリゴンで作られた、あなたのオフィス。気分が盛り上がるね

6つの指示でクラブをまとめよう

試合中、キミは監督になり、作戦をたてて、選手を指示する。

試合モードに入ると、画面左側にアイコンが表示され、それぞれの指示にカーソルを合わせることによって指示を実行していく。どの指示を実行するかは、現在の自分のクラブの実力とクラブの資金力などによっても、左右される。

最も適切な指示を出せる、優れた監督になるために、クラブの内容にも十分に着目して、最強のクラブを作りあげよう。

自分で集めた選手たちのことだから、なんだって分かってはいるだろうが、選手たちは試合ごとに変化している。チェックを忘れないようにね。

⇧左側に並んでいるのが、各種コマンドのアイコンだ

⇧監督の指示選択で、選手たちも忠実に動くのだ

どの作戦でプレイするかがカギだ

そんなわけで、いったいどんな作戦があるのか？　ということで作戦の種類を紹介していこう。

実行できるコマンドは、6タイプ。「ノーマル」「攻撃重視」「守備重視」「カウンター」「ゾーンプレス」といった5つのタイプは、直接試合運びに関係するコマンドだ。現在の選手たちの状態、クラブの力量などを考慮して使ってほしい。残る1つの「選手交替」も重要な指示だよね。

ノーマル	攻撃重視
オーソドックスなスタイルで試合を行う。とりあえず、相手の出方を見るときなどに便利だ	どうしても1点を取りたいとき、試合の主導権を握りたいときに有効。しかし、守りは手薄になるぞ
守備重視	**カウンター**
リードしているときに、有効なコマンド。敵の攻撃からゴールを遠ざけることができる	信頼できるディフェンダーと、駿足のフォワードがいれば成功するだろう。危険な作戦だ
ゾーンプレス	**選手交替**
敵の攻撃にプレッシャーをかけてプレイさせる、空間を与えずボールを奪う、近代サッカーの作戦	1試合中に、選手を3人まで交替させることができる。ただし、退場した選手の補充はできない

⇧プレイヤー1は、「ノーマル」タイプで試合の流れを見る作戦だ。守備に回った2プレイヤーの動向は？

⇧相手は守りに入ったゾ。攻撃重視で攻めろ

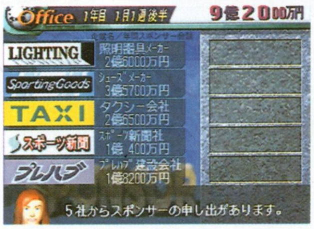
⇧相手はまだまだ未熟なクラブだぞ

⇧ゾーンプレスで、相手クラブを攻めろ

©SEGA

経営モードでは、試合から離れて、作戦を立て直すことも肝心だ

最強のクラブをつくるには、やはり内情を知らなければ始まらない。そんなときには、監督業をちょっと離れて経営に専念しよう。膨大なデータのある資料室で戦績を調べたり、秘書にアドバイスを求めたりすると、これからのクラブ経営にも有利に働くだろう。



強いクラブにはスポンサーが殺到

「資料室」の豊富なデータを活かそう!

ゲーム中に、「資料室」というコマンドを選択すると「資料室」へ入ることができる。ここには、これまでキミがプレイしてきた内容がすべて詰まっているぞ。さらに、クラブの本拠地のデータまでそろっているので、地元のファンの特徴なども知ることができるというわけだ。

豊富なデータを有効に使おう。秘書さん、お願いします

「資料室」でできる事柄

大会の記録	戦ってきた全大会の順位と、その大会で優勝したクラブが記録されている。戦績がひと目で分かる
優勝の記録	優勝して勝ち取った、優勝カップやトロフィーを見ることができる。コレクションといったところだ
経営の記録	資金面での記録と、観客動員数を見ることができる。経営方針に役立つ記録がいっぱいだ
本拠地データ	クラブの本拠地データを見ることができる。経営テクニックに役立てよう。サポーターも大切にね

有能な美人秘書が経営を助ける

さて、キミのクラブ経営を助けてくれる有能な秘書を紹介しよう。彼女は、40年間キミの頭脳となり、いろいろな局面で的確なサポートをしてくれる、重要なパートナーだ。彼女の発言を聞いてクラブを運営していけば間違いなし/という訳でもないが、なんにしても、忠実に聞いておくことをおすすめする。たまに彼女が居眠りしていても許してあげよう。

美人秘書だ!!

ポリゴンで構成されたオフィス。まじめに仕事をしているかな?

各種設定は、オフィスでできる

公式戦だけが試合じゃないぞ

このゲーム、実は試合のモードも、多彩に遊べる。通常のJリーグ公式戦以外にも、いくつかの試合モードが存在する。リーグ戦で優勝した後にも、まだまだ世界の強豪クラブを相手に、戦いの日々は続くのだ。世界を制覇する日は、まだまだ遠いぞ。

ニューイヤーカップ

毎年、年末に開催される、国内トーナメント戦。Jリーグの16クラブが参加する。シーズンの終盤にある大会なので、選手のコンディション維持が難しい大会である。

チャレンジリーグ

ファーストステージとセカンドステージの間に開催されるリーグ戦だ。世界各国から強いクラブが一堂に集まる。4クラブの総当り戦となっている。

クリスタルカップ

優勝し、日本一になると、翌年の出場権が得られる。アジアのトップクラブが勢ぞろいする、トーナメント戦だ。まさに、アジアのナンバー1を決める戦いとなる。

プラチナカップ

世界のトップクラスのクラブと戦い、世界ナンバー1を決める戦い。トーナメント方式で、8クラブの選抜となる。クリスタルカップで優勝すると、出場権が得られる。

パスワードで対戦プレイも可能だ!

自分の作った最強クラブを、友達のクラブと戦わせたい/　実はそれが可能なのだ。パスワード機能を使って、対戦プレイができるというわけだ。しかも、2種類の対戦モードがある。8人で戦うトーナメント戦と、4人で戦うリーグ戦だ。さらに、その最強クラブをパスワードというデータに変えて保存することもできるのだ。せっかく自分で育てた愛情のあるクラブだから、いつでも再現できるのは、うれしい機能だね。

「ベストプレイヤーズリーグ」の勝敗画面。海外の強豪と対決だ

「ベストプレイヤーズカップ」で勝ったジェフの選手がツリーを昇る

プレイヤーがつくったクラブ同士の対戦

あの峠道を、フルポリゴンで駆け抜けよう!!

峠KING THE SPIRITS

とうげ・キング・ザ・スピリッツ

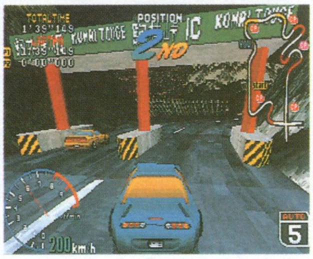
セガサターン CD			
発売予定日	11月10日	ジャンル	レース
発売元	アトラス	継続機能	パスワード/バックアップメモリ
開発元	アトラス	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	レーシングコントローラ対応
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

実在する峠道をモデルにした、スリルあふれる3Dポリゴンレースゲームだ。キミだけのオリジナルマシンで走れ!!

本物の峠道を舞台に繰り広げられる、壮絶バトルに挑戦だ!

峠には、いつも、伝説のキングと呼ばれる速いヤツがいる。車の背後からソッと近付き、一気に抜いていく。信じられないハンドルワークでコーナーを抜けていく、そんな凄いヤツが必ずいる…。

このゲームは、そんな走り屋野郎にも満足のいく、迫力満点の走りをシミュレートした、レーシングゲームなのだ。

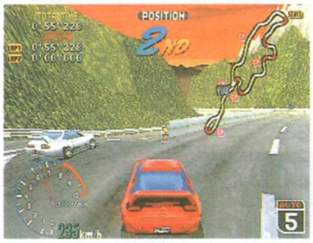


⇧どうだ、この、みごとなテクスチャーマッピングの背景は!

3種類のバトルモードが選べる

バトルモードは、3種類。「キングバトル」は1人用モード。ライバルマシンとのタイマン勝負だ。36台のライバルを倒してキングを目指そう。「VS.バトル」は対戦モード。周回数3周で戦う。友達と熱いバトルを交わそう。「タイムトライアル」では、コースにいるのは自分の車だけ。3周でベストラップをたたきだそう。極限を目指したいなら、このモードで。

KING BATTLE

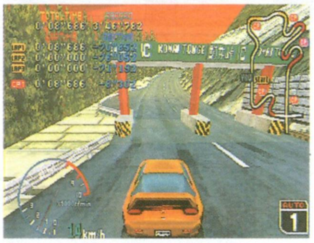


⇧ライバル車を発見! 一気に抜き去ってしまおう!

VS. BATTLE

⇧車選びも、賭け引きだ。ちなみに、リアビューなら2台同時走行できる

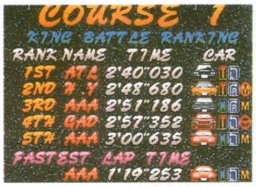
TIME TRIAL



⇧コーナーごとにチェックポイントがあり、区間タイムを出してくれる

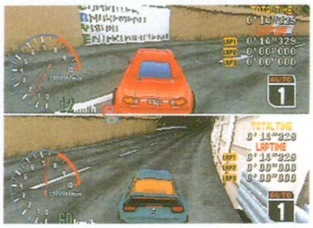
セットアップもお好みの選択で

ギアは、マニュアルか、それともオートマティックか? 視点は、乗車感覚の「ドライバーズビュー」か、操作しやすい「リアビュー」にするか? 「VS.バトル」のときの画面は、上下分割、左右分割のどっち? といった設定が選べる。ばっちり設定を決めて、操作しやすい環境をつくることも大切だ。ちなみに、ランクインすると名前を3文字入力できるぞ。



⇦各コースごとのランキングを表示する

⇨オートマの場合、強制ギアチェンジもできる



⇧上下分割画面。道幅が分かりやすい。でも、先が見えなくて不安だ

⇩左右画面分割。この場合、前方の視界は良いが道幅が分かりづらい

⇩ブレーキ踏んでコーナーへ。リアが滑ったらアクセルオフで逆ハン

逆ハン切って、コーナー脱出!!

©ATLUS

速く走るためには、改造が必要だ 自分だけのオリジナルマシンを作ろう

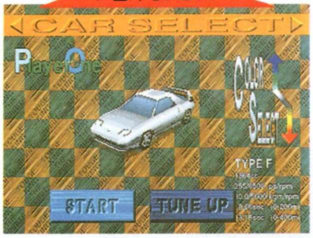
チューンナップしよう!

チューンナップすることで、自分の車が操作しやすくなったり速く走れるようになる。だけど、すべてのパーツを装着したからといって、絶対に速くなるとは限らない。車種やコースに合ったセッティングが必要だ。

各項目で、好みのパーツを選んで車に搭載していく。無理は禁物だぞ

エンジン 回転数、パワーがアップ! ロムタイプ、ボアップなどあり	**エアロパーツ** コーナリング性能や、加速が変化する。ダウンフォースだ
ターボ&チャージャー 最大2連装まで可能だ。走りに合った組み合わせを考えよう	**ノーマル** すべてのパーツを外しノーマル状態にマシンを戻す
マフラー 加速能力が口径で変化する 3種類の中から1つを装着しよう	**その他** それぞれにいろんな効果あり。お守りにはどんな効果が?
サスペンション コーナリング性能がアップ。タイヤとの組み合わせが肝心だ	
ブレーキ 停止時間が変化してくる。ソフトは遅く、ハードは速くなる	
タイヤ グリップする力が違ってくる。5種類の中から選んでね	

完成だ!!



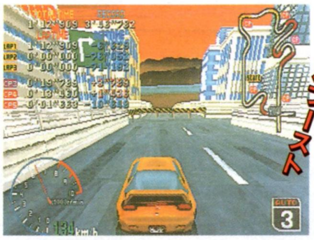
きっとすばらしい走りが見られる

峠道は、実在の3コースがモデルだ!

コースを走っていて、オヤッ?と思う人もいるかもしれない。ここに登場するコースは、どれも本物の峠道をモデルにしている。だから、実にリアルなコース構成に気がつくと思う。トンネルあり、ダートコースあり、ドライブインに、ガソリンスタンド。ケーブルカーや緊急避難道路など、実在の背景が次々と登場するぞ。

対向車の来る合流地点や、360度回転のカーブと、多彩なコースだ

パワースライド


フルブースト

直角カーブやバンク、ロングストレートと、高速重視のコース設計だ

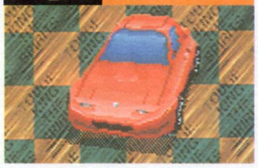
唯一、ダートの存在するコース。急なカーブも連続している

フルカウンター

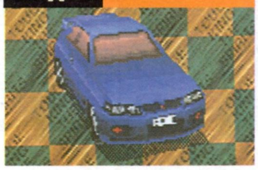
6タイプの中から、キミにピッタリの車種を選べ

車種はタイプAから、タイプFまで、6台のマシンが用意されている。しかし、じつは第7の車が存在していたのだ! 「KING BATTLE」モードで最終クリアすると、ある条件下で出現、選択可能になるのだが…?

TYPE D 総排気量:1868cc


加速性能に悲しいほど恵まれていないのだが…

TYPE A 総排気量:2589cc


FRに6気筒エンジン。中堅クラスのマシンだ

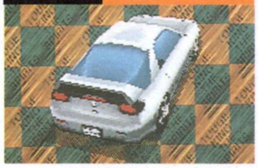
TYPE E 総排気量:2978cc

6気筒2978cc。なかなか走りそうな車だ

TYPE B 総排気量:2988cc

ミッドシップエンジン搭載のライトウェイト車

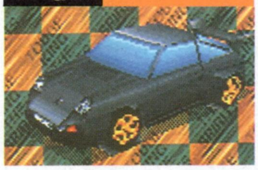
TYPE F 総排気量:2568cc


唯一のロータリーエンジン車。パワーは十分

TYPE C 総排気量:1985cc

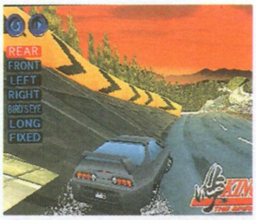
FF4気筒と少し非力だがコーナリングは抜群

TYPE G 総排気量:???cc


謎につつまれたマシン。スペックは未公開なのだ

攻略アドバイス

アクセルをふかして、コーナーでブレーキングすれば、リアが流れる。きついカーブでは、適度に速度を緩めて曲がろう。登り坂ではギアを落としてパワーアップだ。



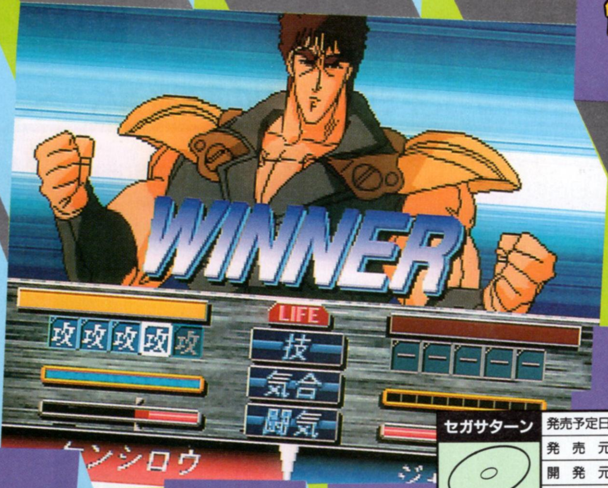
バンクなんかも利用して、効率良く走ろう

シートベルトを締めよう!!

伝説の北斗神拳が今よみがえる！

ほくとのけん

北斗の拳



セガサターン CD			
発売予定日	12月22日	ジャンル	アドベンチャー
発売元	バンプレスト	継続機能	コンティニュー・パスワード
開発元	バンプレスト	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円（税別）	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	80%（10月29日現在）

「お前はもう死んでいる」のセリフで一世を風靡した人気アニメが、サターン用ソフトになって帰ってきた。北斗神拳伝承者ケンシロウの戦いが始まる

バトルシステムが確定！ 変更点をチェック

本誌9月号で画面を紹介して以来新情報が乏しかったこのゲームだが、ようやく完成に近いバージョンの画面を紹介できるようになった。下の画面はゲーム中のバトルシーンのものだが、以前紹介したものよりゲージが増えているのが分かるだろうか。体力ゲージを含めた5つのゲージが表示されているが、新しく加わったのは④番目の闘気ゲージ。これはバトルシステムに大きく関わるもので、ゲームを進めるうえでも重要な部分だ。それでは順に説明していこう。

⬆バトルシーンは迫力のあるアニメーションで表示される

これがバトル画面だ

①技ゲージ
移動するカーソルを4つの色の部分に合わせて止め、使う技を決定。色が濃いほど強力な技が選べる

②使用技ゲージ
①で選んだ攻撃、防御、秘奥義の技から5つまでを登録できる。必ずしも全部入力する必要はない

③気合ゲージ
使う技を決定したあとAボタンを連打すると、ゲージが上昇する。早く溜まった方が先攻となる

④闘気ゲージ
技を出すのに必要な気力。闘気がカーソルの位置より少ないと、秘奥義などの大技が出せなくなる

目押しと連打が戦いの命運を分ける

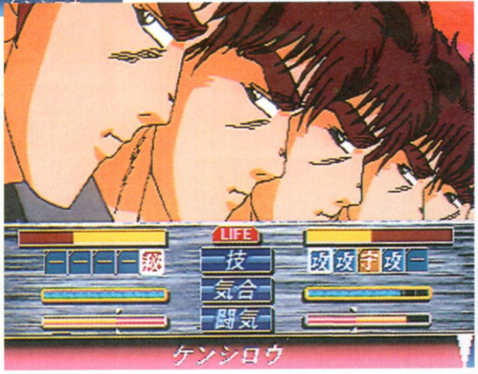
まず技ゲージには黄色から赤にかけて、AからDまで4段階の技が用意されている。普通の格闘ゲームでいうなら、Aが弱攻撃でDが必殺技といった感じだ。これらの技を移動するカーソルで止めて（要目押し）、使う技を選ぶ。違う場所で止めてしまうとやり直さなくてはならないので、その分相手に入力の猶予を与えてしまう。

入力が終わったらAボタン連打で気合を溜めよう。早く溜まれば相手より先に攻撃できるようになるぞ。気合ゲージは、攻撃の優先権を得る以外に、防御にも大きな役割を果たす。気合が少ない状態で攻撃されると、通常の2倍のダメージを受けてしまうことがあるのだ。このシステムの攻略法は、つまるところ使う技だけ確実に入力し、素早く気合いを溜めるのが勝利への近道ということだ。

⬆相手のコマンドを見てから気合いを溜めるのも駆け引きのひとつ

⬆気合が少ないと、思わぬ大ダメージを受けてしまうこともある

⬆秘奥義や防御関係はDランクに集中している。一度選ぶと赤い部分は小さくなるので、目押しは重要だ



⬆ケンシロウの秘奥義「無想転生」。秘奥義の威力は絶大なので、一発勝負に出るときはこれに賭けよう

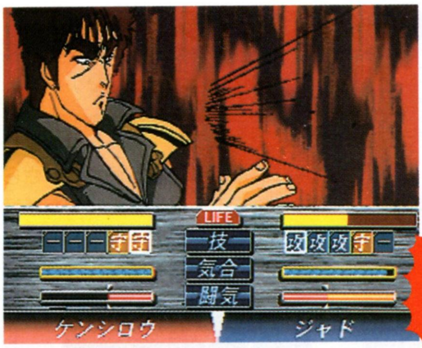
©武論尊／原哲夫／集英社／フジテレビ／東映動画／BANPRESTO

相手の技を妨害しろ

先も少し触れたが攻略法でもう一つ有効なのが、相手に闘気を溜めさせないこと。何かしら技を出すごとに闘気は減っていくが、技ゲージで選んだうちの、防御する、相手の攻撃を見切るのいずれかに成功すると回復していく。ところが相手の防御コマンドに合わせてこちらも防御を入力すると防御対防御になるので、そのターンは省略されてしまうのだ。従って闘気も回復しない。自分の闘気が相手より多い場合は有効な戦法だ。

また相手がAランク、自分がCランクの技を入力していた場合、気力の溜め合いに負けてもランクの高い技が優先されるので、相手にダメージを与えつつ闘気の上がりを封じることが出来る。というような駆け引きも楽しんでみよう。

技のコマンドは必ずしも5個全部入力する必要はない。先手を取れば逆転のチャンスは残されているのだ



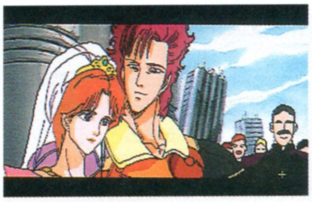
見切りに成功すればダメージは受けないうえに、闘気が大幅に回復する。相手の大技に合わせて使おう

見切りを有効に使え

新たなる北斗の伝説！ ストーリーモード第1章を紹介

ストーリーモードは、このゲームのために書き下ろされたシナリオに従って進んでいく。シナリオとビジュアルは当時のTVアニメスタッフが手掛けているので、クオリティは折り紙付きだ。

物語はケンシロウとカイオウの戦いが終わって数年後。リンとバットの結婚式が「暗黒の北斗」を名乗る一団に襲撃され、リンがさらわれてしまうところから始まる。



長い試練の末、やっと結ばれた2人。しかし突然の乱入者が！

リンをさらわれたバットは、ケンシロウに助けを求める。巨星動く！

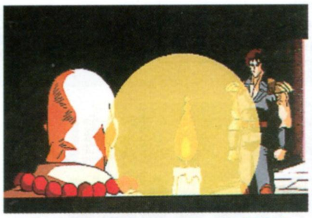
暗黒の北斗を名乗る仮面の男ジャド。抵抗した村人を惨殺してしまう

北斗神拳復活

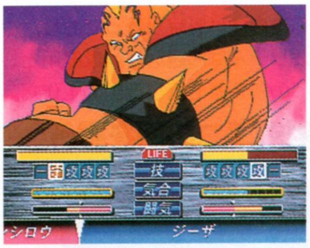
敵は闇の北斗、北斗無明拳！

ストーリーモードの展開は一本道なので、特に悩むことなくゲーム進行を楽しむことができる。ゲーム中にはTVや原作に登場した懐かしい顔もチラホラ登場するぞ。

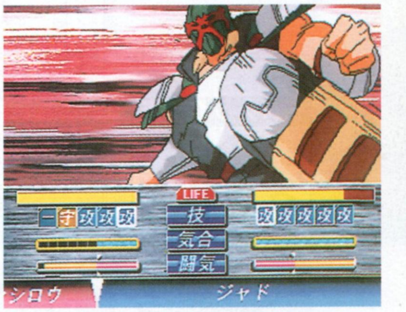
第1章の後半では、敵の正体が「北斗無明拳」であると判明する。無明拳は天帝の子であるリンとルイを亡き者にし、世界を闇に包もうとしているのだ。リンの捕らわれている場所に向かうと、無明拳攻撃隊長のジーザ、そして第1章のボスであるジャドと戦うことになる。果たして敵の黒幕は誰か、またリンを無事救出できるのか？



北斗の谷でもう一つの北斗神拳、北斗無明拳について聞かされる



無明拳攻撃隊長（自称）のジーザ。殴る、蹴るしかできないただのザコ



リンをさらったジャドと対決。大技にはあなどれないものがある

とどめの一撃はやはり秘奥義でカッコ良く決めよう。北斗剛掌波！

開発者に聞く サターン版『北斗の拳』

──このゲームを作られた経緯は。

石川　まず東映動画さんからTV版の『北斗の拳』を新シリーズとしてゲームで作らないかという話があったんです。そこで原作の武論尊先生や当時のスタッフといろいろ相談をしまして、今回のゲームのシナリオを作っていきました。

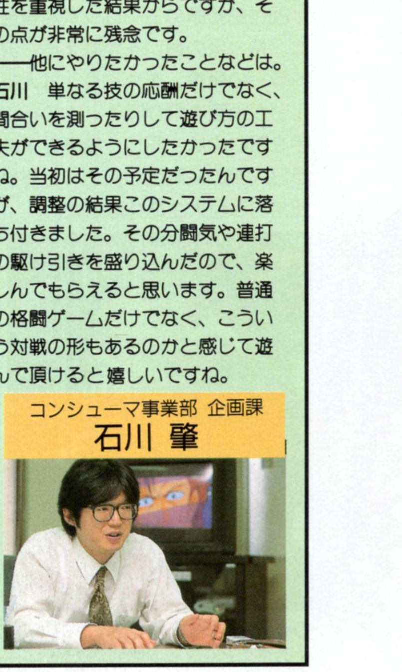
──制作上苦労された点などは。

石川　RAMの容量と扱えるデータ量のバランスを取るのが大変でした。バトルシーンではAD-PCMで音声を出しつつリアルタイムでアニメーションデータを処理しているんですが（※アニメーションはすべてデジタルデータで制作されている）、この方法だとBGMまで手がまわらないんです。いろいろ試したんですが、結果的にこのバトルシーンではBGMが入らなくなってしまいました。ゲーム性を重視した結果からですが、その点が非常に残念です。

──他にやりたかったことなどは。

石川　単なる技の応酬だけでなく、間合いを測ったりして遊び方の工夫ができるようにしたかったですね。当初はその予定だったんですが、調整の結果このシステムに落ち付きました。その分闘気や連打の駆け引きを盛り込んだので、楽しんでもらえると思います。普通の格闘ゲームだけでなく、こういう対戦の形もあるのかと感じて遊んで頂けると嬉しいですね。

コンシューマ事業部 企画課
石川 肇



「魔鏡」をもとめて5人が大空を舞う！

GUNBIRD
ガンバード

セガサターン CD				
	発売予定日	12月15日	ジャンル	シューティング
	発売元	アトラス	継続機能	コンティニュー
	開発元	彩京	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	————
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

業務用でアツいシューティングを出してきた彩京自身による移植版。大容量を実感できる＋α部分もナイス。

業務用シューティングを忠実に移植し ムービーや音声、イラストなどを追加

業務用で縦スクロールのシューティングを3作出している彩京。昨年秋に登場した同名ゲームの移植版がサターンで登場する。

発売元こそアトラスだが、移植作業自体は彩京が行っており、クオリティは問題なし。家庭用としての新要素も盛り沢山の1作だ。

5人のプレイヤーから選択、7つの面を戦う

『ガンバード』は1994年に業務用で登場した。派手なパワーアップ、強力なボムなど、縦スクロールの王道を行くシステムに、舞台設定やキャラなどがかもし出す独特な世界観をミックス。

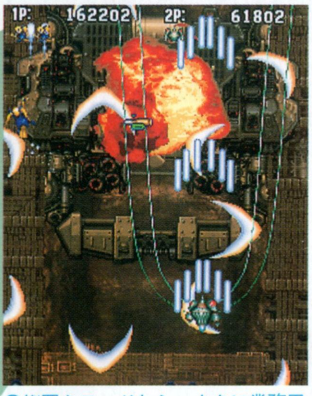
20世紀初頭のヨーロッパを舞台に、持つ者の願いをかなえる「アトラーの魔鏡」をめぐり、4人＋1台が大空を飛び回る。その行く手を阻むのは、同じく魔鏡を求める3人組の盗賊団が操るメカ群や、超常的な巨大生命体などだ。

↑オープニングのデモもしっかり移植ずみ

キャラごとに違うストーリー

↑選んだキャラや、その組み合わせでデモ内容やエンディングが変わる

ため撃ち、ボム、2人同時プレイに巨大ボス！



↑縦置きモードなら、まさに業務用そのままといえるデキなのだ

↑空中の敵と接触してもミスにはならないが、パワーアップなどが自機から取れてしまう。急いで回収しよう

縦画面や横画面からイラストまで多彩なモード

選べるモードは大別して2種類。画面の縦・横を決めてのゲームと、各キャラの紹介や多数のイラストなどを見て楽しむもの。

アーケードモード

業務用の雰囲気そのままの、いわゆるテレビ縦置きモード。方向ボタンの設定変更で、横置き（通常の状態）に対応した操作も可能。

やっぱり縦！

↑縦置き可能なモニタさえあればバッチリだ

オリジナルモード

標準的なプレイモードはやはりこれ。画面の左右を使わず、さらに自機の上下移動に合わせた任意スクロールで、アーケードモード相当の戦闘空域を確保している。

↑上下の任意スクロールは、独特の操作感覚

↑OPムービーや歌がある。デモもしゃべる

キャラの紹介や取り込みイラストも必見！

「キャラクターインデックス」では、登場キャラたちの紹介を声付きで鑑賞できる。プレイヤー側の5人と敵3人組の自己紹介と、自機の攻撃方法のデモがあるぞ。

↑プロフィールや自機の性能などを、各キャラの声優さんが話す

イラストギャラリーは、多数のイラストを鑑賞できるモードだ。6人のプロによるものと、ファンによって応募された457枚もの力作群が収録されているのだ。

↑イラストコンテストに寄せられた作品の数々。まさに壮観

©PSIKYO／ATLUS

アッシュ（声：置鮎 龍太郎）

ドイツ出身の28歳、独身。科学者であり考古学者でもある彼は、非科学的なモノが嫌いな性格。魔鏡の秘密を暴くべく、「こんなこともあろうかと思って」作っておいたロケットパックを背中にしょって、冒険に飛び出した。

プレイヤーキャラとしての特徴は、5人中最速を誇る移動スピード。タメ撃ちは波動弾で、敵にあたると拡散する。

自己紹介では成人女性に興味があるかのように語っているが、実際はロリコンだ

移動速度の速さがウリのキャラ。パワーアップにより、レベル3からわっか状の怪光線を撃つようになる。ボムの核融合弾も有効範囲がそう広くないため、確実な操作が重要だ

マリオン（声：田中 千晴）

魔法使いの少女で、イギリス出身の13歳。ひねた目つきのウサギ「ポムポム」が、お供として同行している。具体的にはしぼりこめていないが、とにかく願いをかなえてもらうべく魔鏡を求め、魔法使いらしくホウキに乗って出発。

サブウェポンは敵を追い掛ける誘導魔法弾で、おうぎ状に広がる通常弾とあいまって使いやすい。タメ撃ちはポムポムを撃ち出す攻撃だ。

わがまま放題なお年ごろの女の子。彼女に振り回されるポムポムもいい迷惑だろう

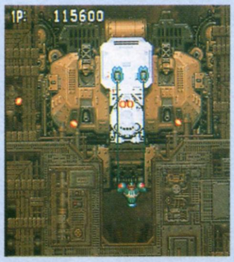
通常ショットのパワーアップによる拡散、サブウェポンの誘導弾など、使いやすさが身上のキャラ。地上の敵に重なって、連射で誘導弾を撃ちまくれば破壊力も絶大なのだ

バルナス（声：たてかべ 和也）

製造されてからわずか6ヵ月の、帝政ロシアが誇るロケット推進自動兵器1号。魔鏡を奪取することが、皇帝から直々に下された任務だ。

パワーアップ時に撃てるサブウェポンは、バルナスレーザー。ボムとして使うバルナスバスターは、このレーザーの全方位版。タメ撃ちで出すのが、特殊攻撃ロケットパンチ。射程は短いものの、その破壊力は5機中で最高。

ゼンマイ式の思考回路で、怪しげな「ナリ」言葉や豪快な笑い声を連発するロボット



強力このうえないタメ撃ち攻撃、ロケットパンチ。間合いが狭いのがネックだが、ボム攻撃でのバルナスバスターは上下左右に伸びる攻撃。意外とバランスの取れた機体かも

5人（?）の冒険者たちと盗賊団「トランプ」の3人組

何度主人公たちにやられても、めげずに新メカで挑戦してくるアツい3人組なのだ

本来はバクスター社の女社長、社員といった立場だが、3人組のときは盗賊団「トランプ」。最高のお宝として魔鏡を狙っている。ルージュがイギリス出身で26歳、エースはドイツ出身の25歳、クロードはフランス出身で34歳だ。ちょっとオマヌケな敵、の王道を行くキャラの性格設定で、この声の配役から期待できる通りのセリフもポンポン飛び出してくるぞ。

ゲームでは、各ステージでプレイヤーの行く手を阻むべく、エース自慢の強力メカに乗って出現、激しい攻撃をしかけてくる。

ルージュ（声：小原 乃梨子）
エース（声：矢奈見 乗児）
クロード（声：たてかべ 和也）

ヤンニャン（声：松井 菜桜子）

中国出身の女導士で、年齢不詳。しっぽがあるため、よく「猿」と呼ばれる。自分より強い「最高の殿方」を見つけるべく世界を旅するなか、魔鏡争奪戦に加わる。仙術により足元に小さな雲をつくり出し、それに乗って空を飛ぶぞ。

タメ撃ちの如意棒地獄突きは、敵の弾を消すことができるのが特徴。自分の位置と関係なく画面上を覆う分身突撃隊が、彼女のボム攻撃だ。

いってしまえば女版孫悟空。自分より強い男性を求めるところが、女心を感じさせる

移動スピードは5キャラ中2番目で、ほど良いスピード。サブウェポンは自機の左右から飛び出すので、幅広く攻撃できる。敵の弾を消すことができるタメ撃ちは熟達者むけか？

鉄（声：摩耶 朔乃助）

ノミをにぎって58年、日本一の宮大工。筋がね入りのホモを自称、死に別れたサブを生き返らせるために、魔鏡を求める。鍛え上げた肉体を動力源にした人力ヘリコプターで出撃する。

プレイヤーキャラとしての特徴は、攻撃力が最強、スピードは最も遅いというもの。パワーアップの最強時の持続時間は、一番長い。ボムの大江戸大火災は、敵弾を消すことができるぞ。

60歳とは思えない肉体で、人力ヘリを駆動。「ジジイ」を自称するおちゃめさんだ

パワーアップするたびに横幅を広げていくショットが魅力的。タメ撃ちで乱れ撃ちするロケット弾など、まさに破壊力はピカイチ。スピードも、言うほど遅くはないぞ

主人公バグが飛んだり跳ねたり

BUG!

バグ！ジャンプして、
ふんづけちゃって、
ぺっちゃんこ

従来からある横スクロール型のアクションゲームに、奥行きをつけたステージが特徴。立体感が新鮮なゲームだ。

セガサターン CD				
	発売予定日	12月1日	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー・バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	――――
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

手前や奥にも進める3Dスクロールアクション

主人公はアクションスターのバグ。バグは尻尾にハリを持った昆虫で、クモの女王に捕らわれた仲間たちを助け出す、という設定だ。

内容は、ジャンプ、ショットで敵を倒し、ゴール地点までたどり着くというライフ制アクションゲームだが、ステージのスクロールが変わっている。ただ横に進むだけではなく、手前や奥に進むこともできる構成になっているのだ。

⬆主人公のバグは、みかけはちっぽけなムシだけど、強いのだ

⬆壁を垂直に歩いたりする場所もある、立体のステージが目新しい

お尻のハリでプスリと刺すぞ

ジャンプしてお尻のハリで敵を刺すのが攻撃方法。これはバグが最初から使える唯一の武器である。

ステージの途中にある特殊なアイテムを取ると、ジャンプ以外の2種類の攻撃が使えるようになる。1つはザップという電撃で敵をしびれさせる攻撃。もう1つはスピットといって、4種類のショットを相手にぶつける攻撃だ。

いつでも使えるジャンプ攻撃

⬆攻撃をかねたジャンプ。敵を刺すと、バグが跳ね返り、何回も刺せる

ザップ攻撃

上のアイテムを取ると、一定量だけ電撃攻撃ができる。

スピット攻撃

ショット攻撃。時間制限はなく、ミスするまで使える。

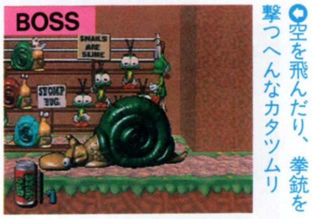
バグ島に平和を取り戻せ

女王グモに襲われたのは、6つの島が集まったバグ島というところ。6つの島は砂漠であったり、草原であったりとさまざまな特徴を持っている。この島の1つ1つがステージになっている。

INSECTIA 草原

最初に訪れるのが草原の島。敵は、ある種の甲虫やバッタといった草むらの昆虫たち。最後に現れるボスは巨大なカタツムリなのだが、とてもカタツムリとは思えないスピードで突進してくるのだ。

BOSS



⬆空を飛んだり、拳銃を撃つへんなカタツムリ

REPTILIA 砂漠

つづく砂漠の島では、毒を持ったハチやサソリ、火を吐くサラマンダーがおもな敵。砂の中に潜んでいて、突然現れる敵がいるので難しくなってくる。ボスは上半身だけが見えている大トカゲだ。

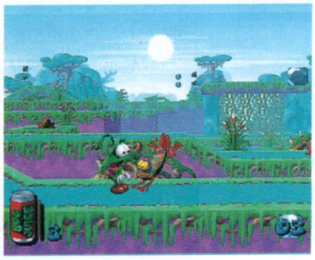
⬆つむじ風が吹いたり、ホネが落ちたりしている

⬇とがったベロでバチンと叩かれる

BOSS

SPLOT 沼

沼の島では、水に浮かんだ狭い足場の移動が難しい。敵はカエルなど。防御力が高い敵が出現するので、スピット攻撃とジャンプ攻撃を組み合わせて戦うテクニックが必要になってくるだろう。ボスは海ヘビ。バグが乗っている足場はだんだん狭くなるうえに、前後左右に落ちたらアウトなのだ。

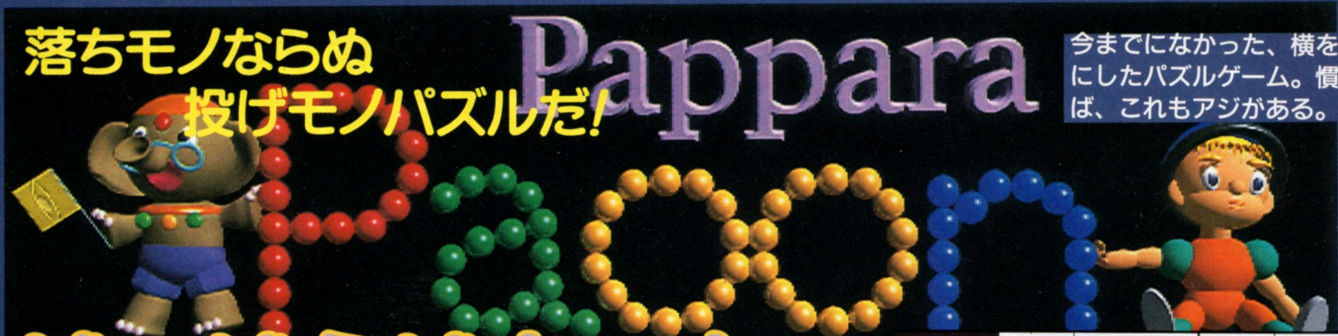


⬆奥の沼から飛び出してくるカエルに、スピット攻撃を仕掛けてみよう

⬇グロテスクな海ヘビがボス。左右と画面の奥から攻撃してくる

BOSS

©SEGA



落ちモノならぬ
投げモノパズルだ！

Pappara Paon
ぱっぱらぱおーん

今までになかった、横を基準にしたパズルゲーム。慣れれば、これもアジがある。

セガサターン				
CD	発売予定日	11月22日	ジャンル	パズル
	発売元	エコールソフトウェア	継続機能	コンティニュー／バックアップメモリ
	開発元	エコールソフトウェア	複数プレイ	2人同時
	予定価格	4800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

投げる・押す・落とすの3要素をもったパズル

下から上へ、上から下へといったパズルゲームはよくあるが、なぜ横へ投げるパズルがなかったのだろうか、と思わせるほど、デキのいい遊べるゲームがここに登場する。いくつのブロックを並べれば消えるか、といった条件も、ステージごとに変化するぞ。

⬆レンダリングキャラが動き回るさまは、アクションゲームみたい

⬆ステージによって、細かなシステムが変更されるのが新鮮だ

⬆同じブロック群を押していったり投げていったりする新感覚

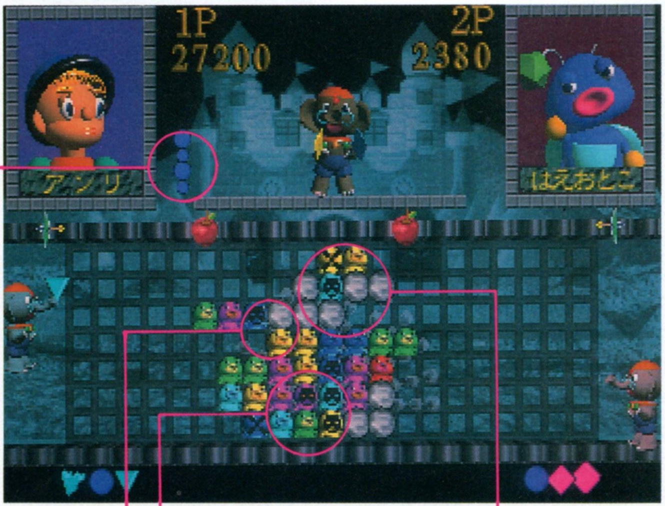
簡単かつハードなシステム

2人が、同じブロック群を消していくので、相手の行動をよく見て投げなければいけない。しかも、消したブロックの種類や連鎖数に応じて、空いているフィールドがせばまってくる、といったシステムも勝負を盛り上げてくれる。ゲームの遊び方を簡単に紹介しよう。

⬆ステージ開始時に、システム紹介がある

⬆消す数や、投げるタイミングを知ろう

⬆相手のフィールドをなくせば勝利なのだ



●ストアーコマ

ブロックを消すことで、相手の上にストックされる。そして、セットコマを消すことで、相手のフィールドにこのブロックを、まとめて落とすことができる。

⬆多く消せば、より多くのストアーコマがたまっていく

●石化コマ

ストアーコマが落ちてきたもの。石とカラーの点滅を繰り返すので、それが何色のブロックなのかが非常にわかりにくい。

⬆石3・色1ほどの割合で点滅する。一瞬の見極めが必要だ

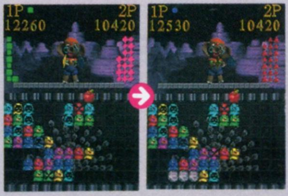
●セットコマ

ためられたストアーコマを一気に落とす役割。ためてあるコマの数を確認して、より多くのストアーコマを相手に浴びせかけよう。

⬆連鎖＋セットコマなら、一気に勝負を決められる大打撃！

●リセットコマ

自分の上にたまっているストアーコマを、すべて消してしまう。計画的にこれを消していけば、効率よくゲームを進められる。



⬆マメに自分のストアーコマを消していくようにしておかないとね

ⒸEcole Software

ヨーロッパ生まれの正義の味方がやってきた!

RAYMAN

レイマン

体と手足が分かれているキャラクタがヘンなアクションゲーム。美しい背景も特筆ものだ。

セガサターン	発売予定日	11月17日	ジャンル	アクション
CD	発売元	ユービーアイ ソフト	継続機能	コンティニュー・バックアップメモリ
	開発元	UBI Soft	複数プレイ	———
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	———
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

ユニークな動作のレイマンが大活躍

6万色以上も使った美しいグラフィックと、手足を胴体から分離して表現したキャラクタを使用することによって可能になった、多彩な動作が特徴のゲーム。

正義の味方レイマンが、悪者につかまってオリに閉じこめられているエレクトゥーンと呼ばれる粒子をすべて助けだし、世界の調和を取り戻すのが目的だ。

エレクトゥーンを助けだせ!

オリに閉じこめられているエレクトゥーンを、自慢のパンチで助けろ

ステージが進むと新能力を身につける

レイマンが最初に持っている能力はジャンプすることだけ。敵がいても、飛び越えて逃げるしかないのだ。しかし、ステージが進むにつれ、魔法使いの妖精や、レイマンの友人たちが、レイマンに新しい能力を授けてくれる。最初に手に入れるのはパンチで、この能力を手に入れることによって初めて、敵を倒せるようになる。レイマンはそのほかにも、足場からぶら下がったり、空を飛んだりする能力を身につけていく。これらの能力は、その後のステージでもずっと使えるものと、そのステージに限り有効なものの2種類がある。

妖精がレイマンに魔法をかけてくれると

足場につかまれる新しい能力が身についた

レイマンのいろんなアクション

パンチする

ぶらさがる

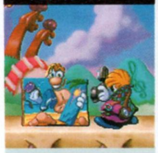
花を植える

レイマンが冒険する美しい世界

ステージの数は全部で6つ。草木がこんもりと茂ったジャングルや、楽器をモチーフにした夢の世界、溶岩が逆巻く恐ろしい岩山などが活躍の舞台となる。

ステージのいたるところには、レイマンの活躍を助ける人物や、さまざまなアイテムが配置されている。カメラマンというのは、いわゆるチェックポイント。レイマンがやられてしまっても、ここから再プレイが可能となる。

カメラマン



ここから再スタートできる

マジシャン

ボーナスステージの入り口

道中得られるアイテム

	100個集めると1upする青い不思議な玉
	パンチ攻撃のスピードがアップする
	パンチ攻撃の威力がアップする黄金のパンチ
	減ってしまったライフを少しだけ回復する
	ライフをすべて回復して、上限を上げる
	1upすると同時に、ライフをすべて回復

枝分かれしているステージ

ステージの数は6つなのだが、1つのステージがいくつかのエリアに分かれ、さらにエリア内が2〜3に区切られているので、全体は非常に変化に富んでいて賑やかである。1つのエリアを終了するとセーブができ、次に進むエリアを選択する画面になる。ここでは次のステージのエリアに進むこともできるし、前のエリアをふたたびプレイすることもできる。レイマンが新能力を得ることによって、今まで行けなかった場所に行けるようになっている場合があるので、前のエリアにも戻ってみよう。

エリアをクリアすると少しずつ先が見えるように

ステージのボスと協力して次のエリアを進んだりすることも

新しい能力を身につけたら、最初のほうのエリアに戻ってこよう

©UBI Soft

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

オフワールド・インターセプター エクストリーム

無法惑星「オフワールド」を制圧せよ！

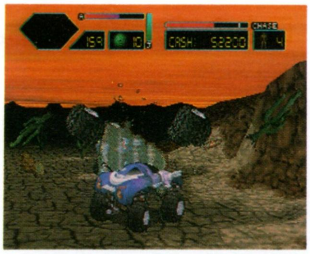
無法者がはびこる惑星で、武装した4駆がバリバリ敵を撃ち倒す爽快シューティング！

セガサターン CD				
	発売予定日	11月22日	ジャンル	3Dシューティング
	発売元	BMGビクター	継続機能	パスワード
	開発元	CRYSTAL DYNAMICS	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

自機がオフロードカーの異色シューティング

3DOなどで発売された同名ゲームを、画面スクロールのスピードを上げたり、オリジナル要素を取り入れてのパワーアップ移植。

ゲーム内容は、自機である4輪駆動車を運転して、正面や背後の敵を撃ち倒しながら荒れ野をゴールまで進む3Dシューティングだ。車の運転自体は、アクセルを踏んで、方向を制御するだけなので簡単。90度に近い斜面を登っても、車は決してひっくり返ったりしないので、どちらかというとシューティングの要素に重きを置いたゲームといえる。



⬆4駆を操って、荒れた惑星を我が物顔でのし歩く無法者を倒すのだ

サターン版は、3DO版ではできなかった視点の変更が可能になっている。通常は後方からだが、ゲーム中に迫力あるコックピット視点に切り替えられる。

自車の後方からの視点

⬆後方からくる敵も見やすいので、通常はこの画面でプレイするとよい

コックピットからの視点

⬆迫力があるが、起伏のある場所では酔いそう。画面中央は敵車

賞金をかせいで車をパワーアップ

いつでも使える自機の武器として、ショットと地雷が装備されているが、これだけでは心細いので、ショップで武器を強化しよう。ショップではホーミング弾や、一時的にスピードが上がるニトロなどのアイテムが手に入る。また、車自体を改造して、スピードや安定性を上げたり、装甲を強化することもできる。惑星によっては、その惑星の地形に適した車に買い替えることも必要になってくる。

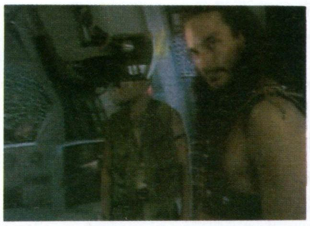
⬆7項目について、数段階のパワーアップが可能。値段が高い車だと、パワーアップの上限が高い

3つの遊びかたが選択可能

選べるモードは4つだが、1つはトレーニングモード。敵もアイテムも出現せず、車の操縦に慣れるだけなので、一通り慣らし運転したら、本編であるほかの3つのモードに挑戦してみよう。

ストーリーモード

オフワールドの各惑星にはびこる指名手配の無法者をとらえて当局に引き渡し、お金をもらう賞金稼ぎに扮する。1つの惑星はいくつかのエリアに分かれていて、最後に指名手配犯が待ち受けている。最初は貧弱な車に乗っているが、賞金を稼いで車を武装していこう。



⬆指名手配犯についての説明を受けるムービーが挿入される

アーケードモード

自由に惑星を選んでプレイできるモード。ステージの内容はストーリーモードと変わらず、車のパワーアップもできる。5つの惑星のボスをすべて倒すとクリア。

⬆一つの惑星に3つないし5つのエリア

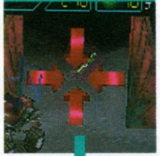
バトルモード

画面を分割して撃ち合いをする2人プレイ専用モード。車のパワーアップはできないが、ハンデをつけることはできる。ステージはループしていて、ゴールはない。

⬆相手のシールドがなくなるまで仁義なき撃ち合いはつづくのだ

このモードの惑星上には、通過すると相手の直後に現れるワープポイントがある。

ワープポイント



⬆ワープポイントを通過した途端、相手の直後に出現することができる

©CRYSTAL DYNAMICS

大リーグのダイナミックプレイをリアルに再現！

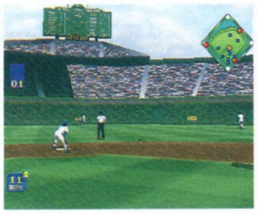
野茂英雄 World Series BASEBALL

前作『～グレイテストナイン』をアメリカ・メジャーリーグ版にリニューアル。大リーグの興奮がここに！

セガサターン CD				
	発売予定日	11月17日	ジャンル	スポーツ
	発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

チーム、選手、球場、プレイ、どこをとっても大リーグ!!

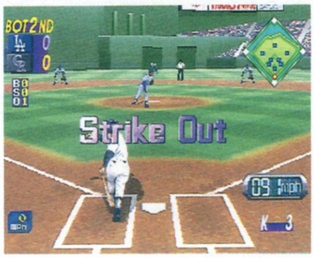
メジャーリーグで猛威をふるった〝ノモ・トルネード〟。残念ながらワールドシリーズは逃したものの、その活躍は誰もが認めるところだ。このソフトでは野茂選手の活躍と、大リーグの豪快なプレイを余すところなく楽しめるぞ！



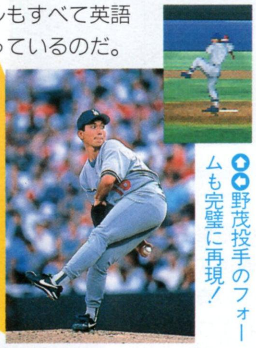
画面構成や操作方法などは前作とほとんど同じ

アメリカ・メジャーリーグのすべてを忠実に再現

ベースとなっている前作『～グレイテストナイン』に比べると、選手のスピードが格段にアップしている。ゲームにはメジャーリーグ28球団、672人の選手がすべて実名、顔写真入りで登場する。また、ピッチング時のモーションなども忠実に再現している。実況も選手コールもすべて英語になっているのだ。

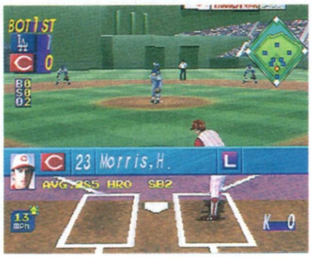


画面右下の「K」は三振の数。キミは〝ミスターK〟と呼ばれるか!?



ノモ・トルネード!!

野茂投手のフォームも完璧に再現！



チャンスにはオルガンが鳴り響く

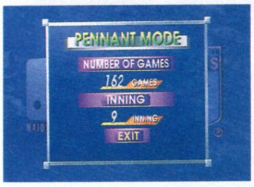
アメリカに実在する有名な4つの球場を、ポリゴンテクスチャーで完全再現

日本のプロ野球とはちょっと違う大リーグの試合

基本的なルールなどはもちろん日本のプロ野球と変わりはないが、なんといっても大リーグ。豪快なプレイが連続して飛び出してくる。いろいろなゲームモードで、大リーグの醍醐味を存分に味わおう。

162試合のペナントレース

大リーグのペナントレースは全162試合。これで地区優勝を果たすと、プレイオフというトーナメントを経てワールドシリーズに出場できる。ゲームでは試合数やイニング数を設定でき、手軽にペナントレースを楽しむこともできる。



やっぱり162試合を戦ってほしい

ペナントレースを勝ち抜いていく

もちろん、個人タイトルだってちゃんと用意されているのだ

他にもこんなゲームモードが

ペナントレースの他にも、プレイオフのトーナメント戦のみを楽しめる「プレイオフ」や、'95年度のファン投票選出オーダーによる「オールスター」、豪快な「ホームランダービー」や'94年度の成績がわかる「データベース」を搭載。

プレイオフ

3勝先取で次に進めるプレイオフのトーナメント戦

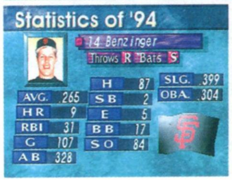
オールスター

'95年度のファン投票で選出された選手たちでプレイする

ホームランダービー

ホームランを何本打てたか。さらに飛距離も競う

データベース



'94年度の選手成績を、顔写真付きで表示するデータモード

©MLB／MLBPA MSA／SEGA

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER™
ダブルヘッダー

「ベースボールカード」も入った、プロ野球ファン必見ソフト

『燃えプロ』シリーズの最新作は完全実況と'94年度の豊富なデータで、プロ野球ファンを心の底まで納得させる!

セガサターン CD				
	発売予定日	11月22日	ジャンル	スポーツ
	発売元	ジャレコ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	ジャレコ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

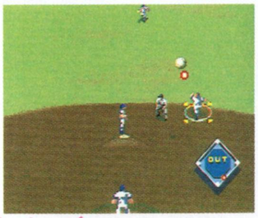
'94年度のデータを盛り込んだ完全実況生中継プロ野球

プロ野球ゲームファンにはお馴染みの、『燃えプロ』シリーズ。サターン版では実況を、ニッポン放送でプロ野球を中心にスポーツ中継を手掛ける深沢弘氏が、球審を平成4年までセ・リーグ審判部に在籍し、現在は東海ラジオ等で野球解説を行っている平光清氏が担当。ゲーム中のすべてのプレイをダイレクトで実況してくれる。

すべてのプレイを完全実況中継!

対戦は視点を変えてプレイ!

試合中はクロスプレイ時にアニメーションが表示されたり、回終了後に次のバッターを「ベースボールカード」で表示したりと、多様な演出で盛り上げてくれる。また、視点を3つのタイプから選択でき、特に二分割画面はプレイヤー同士の対戦時にちょうどいい。

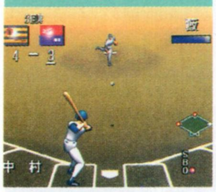


選手の操作はオーソドックスなタイプだ

チェンジになるごとに、次の打者を「ベースボールカード」で表示

クロスプレイ時にはムービーが

攻撃側



攻撃時はキャッチャー、審判辺りからの視点に

守備側

守備時にはピッチャー後方からの視点になる

二分割

対戦プレイは二分割画面にすると見やすい

ゲームモード、データベースともに内容充実

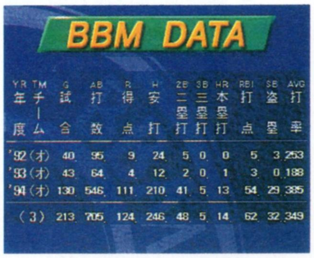
実際に試合を行うモードとしては、好きなチームを選択して1試合のみを行う「オープン戦」と、5～130の試合数を選んでリーグ優勝と日本一を目指す「ペナントレース」がある。また「データベース」では'94年度までの選手成績を見ることができる。ここでは、「ベースボールカード」を搭載し、選手の出身地別や'94年度のタイトル別での検索も可能。ファン必見の細かなデータを満載している。

プレイできる球場は12種類。それぞれ特徴のあるスタジアムばかりだ

ペナントレースは5～130までの4つから試合数を選択

トレードも思いのまま。オールスター戦を再現できる

データベースには、'94年度までのチーム&個人成績を満載している



YR 年度	TM チーム	G 試合	AB 打数	R 得点	H 安打	2B 二塁打	3B 三塁打	HR 本塁打	RBI 打点	SB 盗塁	AVG 打率
'92	(オ)	40	95	9	24	5	0	0	5	3	.253
'93	(オ)	43	64	4	12	2	0	1	3	0	.188
'94	(オ)	130	546	111	210	41	5	13	54	29	.385
	(3)	213	705	124	246	48	5	14	62	32	.349

オリジナルチームでペナントレースを!!

ゲームには「ドルフィンズ」と「ベアーズ」のオリジナルチームも登場。「チームエディット」モードで選手の名前や能力を作成し、そのチームを使ってペナントレースを戦うこともできる。実在の球団を相手に、日本一を目指せ!

選手の名前や能力値を変更していく

チーム全体の能力バランスを選択

球団を入れ替え、ペナントレースを!

©BASEBALL MAGAZINE/JALECO

全42ヵ国のチームがワールドリーグ優勝をかけて激突!!

HATTRICK HERO S™

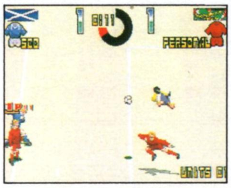
ハットトリックヒーロー

アーケードの『～'93』をサターンに移植。新たなゲームモードを追加した、グレードアップしての登場だ。

セガサターン	発売予定日	12月1日	ジャンル	スポーツ
CD	発売元	タイトー	継続機能	コンティニュー
	開発元	タイトー	複数プレイ	4人同時(マルチターミナル6)
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

簡単操作と豪快プレイのアーケード版を移植＋α!

アーケード版で人気の、簡単操作と豪快なスーパープレイ、過激なラフプレイで、従来とは一味違う"対戦"風味のアクション・サッカー。そのゲーム性はこの『～S』にも完全に受け継がれている。

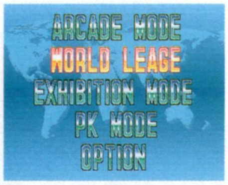


飛び蹴りなどのラフプレイはほとんど対戦アクション!

アーケード版にはない「ワールドリーグ」モードを追加

ゲームモードは、アーケード版そのままに進行する「アーケード」モードに加え、「エキジビション」と「ワールドリーグ」の2つのゲームモードがプレイできる。

また、PK戦だけを行う「PK」モードもプレイ可能だ。



アーケードファンにも、そうでない人にも対応する

アーケードモード

アーケード版と同じく、1チームを選んで他の6チームと対戦。最後のチャンピオンチームに勝利するとモードクリアとなる。ハーフタイムやフォーメーション等の変更ができる点が異なっている。

ラウンドクリアするごとに、相手チームのレベルが上がっていく

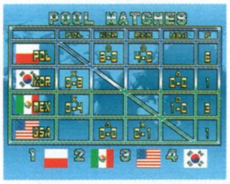
エキジビションモード

1試合のみを行うモード。対戦や協力プレイをするなら、このモードでプレイするといい。

操作の練習や対戦プレイをするにはもってこいのモード

ワールドリーグモード

世界各国のチームがしのぎを削り、世界一の座を目指して戦うモード。地域別の予選リーグ戦を勝ち抜き、決勝トーナメント戦へ進む。予選リーグでは、2位以下はゲームオーバーになってしまうぞ。



最初は地区別の予選リーグ。勝ち点でトップに立て!

決勝は一敗も許されないトーナメント。世界一は目前だ!

エースプレイヤー、スーパープレイは健在

この『～S』でも、チームを選択する前に8人のエースプレイヤーから、自分のチームに加えるエースを選択できる。このエースは高い能力を持っており、チームに加えることでチーム自体の能力にも影響を及ぼすキャラクタなのだ。

能力の高いエース

8人のエースプレイヤー

三村カズヤ (日本)	万能タイプ。チームは全体がワンランクアップする。
ヘルマン・エッジ (ドイツ)	足の速さがウリ。チームもスピードアップする。
ヨハン・バルステン (ドイツ)	ハイレベルなプレイ。チームもテクニックが上昇。
ローランド・バスティーニ (イタリア)	タフネス。チームはボールキープ力がアップする。
アレックス・レイド (イギリス)	ラフの達人。チームのラフプレイが見つかりにくい。
ゲルハルト・グーノン (オーストリア)	頻繁にオーバーラップ。チームのスタミナが上昇。
エリック・パオラ (フランス)	強力なストライカー。チームのシュート力がアップ。
マルコ・サソッティ (イギリス)	タックル回避率高し。チームのフェイントがアップ。

スーパープレイで圧倒!!

チームの持つ「ユニット」というポイントによって、さまざまなスーパープレイをすることができる。また、この「ユニット」を使わない場合でも、エースの存在によってスーパーシュート、ハイパーシュートを打つことができる。

スローイン時などにメニューを開いてプレイを選択する

キーパーを吹っ飛ばすハイパーシュート。内容はいろいろ

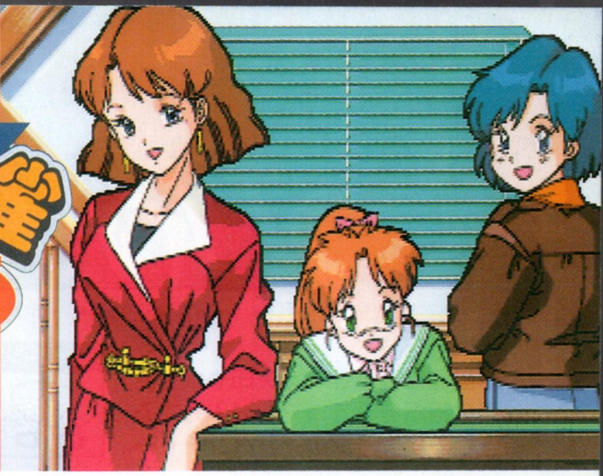
ハイパー～には派手な演出も!

©TAITO

脱衣マージャンの歴史がこれでわかる

スーパーリアル麻雀グラフィティ

PⅡからPⅣまでが1本にまとまったお買い得なソフトだ。ゲーセンでコインをつぎ込んだうっぷんを、これで晴らそう。



セガサターン	発売予定日	11月24日	ジャンル	テーブル
CD	発売元	セタ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セタ	複数プレイ	――――
	予定価格	8800円(税別)	その他の機能	――――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

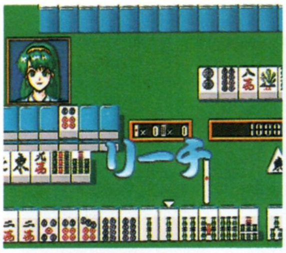
シリーズ2作目から4作目までをまとめて収録!!

サターン版として、すでに『スーパーリアル麻雀PⅤ』が発売されているけれど、今度はPⅡからPⅣまでまとめて1枚のCD－ROMの中に収めてしまった『スーパーリアル麻雀グラフィティ』が登場だ。これ1本で脱衣麻雀の進化の歴史を知ることができる。

オリジナルの画面もあり

脱衣麻雀お約束の2人打ちタイプ

家庭用ゲームでの麻雀は4人打ちタイプが圧倒的に多いけれど、女の子と対戦するタイプの脱衣麻雀では2人打ちタイプが主流となっている。このスーパーリアル麻雀グラフィティも、もちろん2人打ちタイプで、女の子の表情を楽しみながら打つことができる。



リーチで表情も変化する

今回収録の各ゲームをチェック

今回収録されているのは『スーパーリアル麻雀』シリーズのうち、PⅡ、PⅢ、PⅣの3本だ。サターン版ではアーケード版を忠実移植しているので、脱衣シーンもしっかりと収められている。また、難易度の変更も可能となっている。

できるだけ早く役を作って上がるようにしよう

スーパーリアル麻雀PⅡ

1987年にスーパーリアル麻雀シリーズの第1作としてPⅠが登場し、続いて同年に登場したのがこのPⅡだ。シリーズの方向性を決めた作品で、初代リアル麻雀ギャルとしてしょう子が登場する。普段は普通の高校生だけれど麻雀が大好きで、一盃口を得意とする。キャリアもあって、手堅い打ち筋で勝負するしょう子に勝つことができるかな?

しょう子

初代リアル麻雀ギャルなのだ

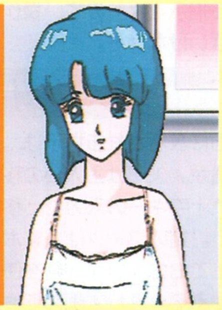
スーパーリアル麻雀PⅢ

シリーズ第3作として、PⅢは1988年に登場した。グラフィックも一段と進歩して、脱ぎっぷりもよりリアルになっている。このPⅢでは2人の女の子と麻雀で勝負するようになり、芹沢未来と芹沢香澄の姉妹がお相手する。未来のほうは一気通貫が好きで、危ない橋は渡らない堅実な麻雀をする。香澄のほうは七対子が好きで、タコ麻雀で場を荒らす。この性格が異なる2人と戦おう。

芹沢香澄

妹の香澄はまだ中学生である

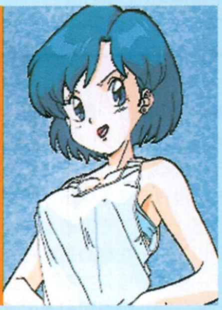
芹沢未来


水泳に励んでいる高校生だ

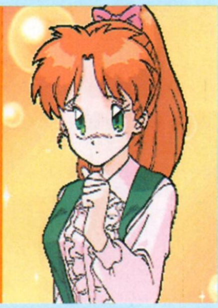
スーパーリアル麻雀PⅣ

シリーズ第4作のPⅣはPⅢから6年を経た1994年に登場した。アニメーションもよりリアルになり、細かな動きも再現する。このPⅣでは雀荘に住んでいる3人姉妹が相手で、年齢が下から順に対戦していく。愛菜は三暗刻や役牌、悠は清一色や混一色、香織は平和の役を好んでいる。はたしてキミはこの3姉妹を相手に、どれだけ立ち向かうことができるかな?

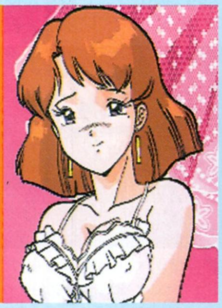
悠


悠は大きい役を狙い続ける

愛菜


愛菜は運だけの麻雀をする

香織


香織の勝負の駆け引きは抜群だ

©SETA

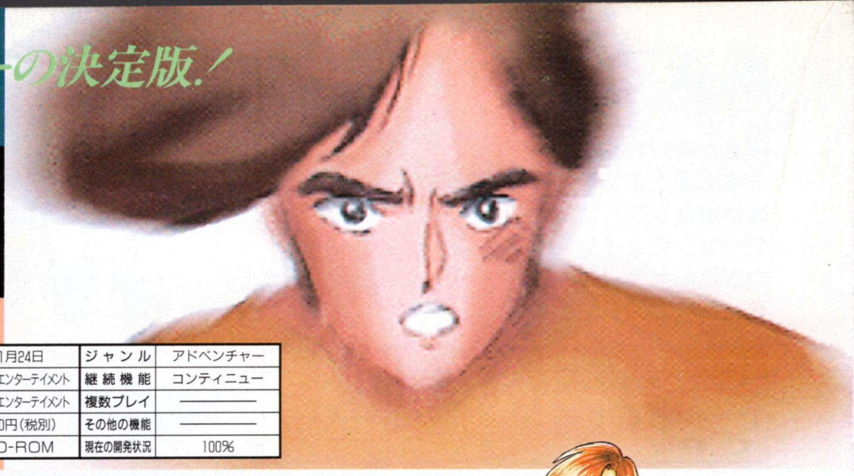
※このソフトは年齢推奨区分が「18歳以上 ×指定」ソフトです。18歳未満の方の購入はできません。

フルアニメーションアドベンチャーの決定版！

シュトラール

STRAHL

秘められし七つの光



画面に表示される矢印やボタンの指示をみてコマンド入力する、新しいタイプのアドベンチャー。

セガサターン CD			
発売予定日	11月24日	ジャンル	アドベンチャー
発売元	メディアエンターテイメント	継続機能	コンティニュー
開発元	メディアエンターテイメント	複数プレイ	――――
予定価格	4800円（税別）	その他の機能	――――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100％

空間に生命を与えるために旅をしろ

主人公は、最初に創造主から虚無の空間を与えられる。その空間に生命を芽生えさせ、進化させるために、7つのクリスタルを集めるのがゲームの目的だ。その旅のすべてはアニメーションで表現されているので、画面のなかに表示される指示をよくみて、操作しなければいけないぞ。

各ステージに、いかなる罠や戦いが待ちかまえているのだろうか

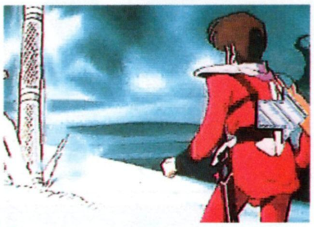
ステージをクリアすると、世界がどんどん進化していくのだ

アレクシス・ホークフィールド

平和な村に暮らす、ごく普通の青年だった彼は、その身に秘めた“世界を制するもの”の資質を創造主に見抜かれ、神になる試練を受けることになる。見事7つのクリスタルを集めるのだ。

十字キー＋ボタン2つの簡単操作

画面に表示される指示は、全部で3種類。矢印は主人公の移動に使う。十字キーの入力で、移動させよう。剣のマークは攻撃ボタン。画面上でも主人公が、剣を使って攻撃するぞ。そして画面下に表示されるゲージは、ボタンを連打するマーク。素早い連打で、攻撃をパワーアップしよう。



矢印は、移動する方向の画面端に表示される。見逃さないように

剣や連打ゲージはかならず画面下に表示される。剣マークは見にくい

7つのクリスタルを集める旅

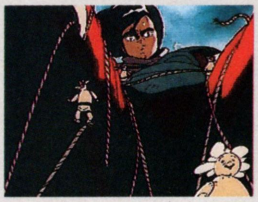
主人公の旅は、最初は空・水・大地の、3つのクリスタルの選択から始まる。これによって、どの属性の世界に進化するかが決定するのだ。そしてそのあとは、残りのクリスタルを集める旅が始まる。ステージをクリアするごとに表示される、現在の世界の進化は、クリアするステージによって変わる。

48種類のマルチエンディングは、ステージクリアの順番で決定

●夢魔

夢魔の世界に取り込まれてしまう。クリアしたかのようにみえて、じつはまだ……という展開がみもの。

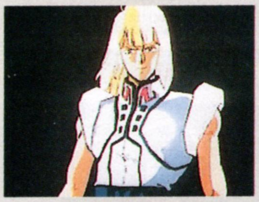
この綺麗なねーちゃんが、夢魔の正体だ



夢のなかなので、何があるか想像できない

●光の戦士

光から生まれた戦士と戦うことに。自分の剣を破壊されながら、なおも戦うことになるのだが……。



光の戦士だ。女の子に人気が出そうだね

剣を失った主人公は絶体絶命のピンチ！

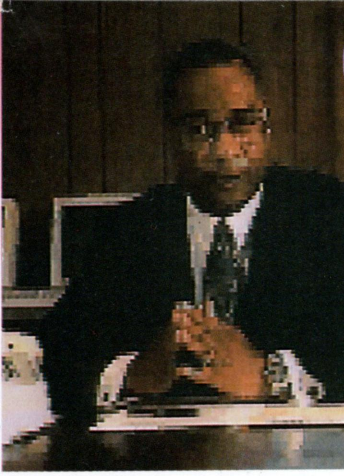
●ゴーレム

最初から最後までゴーレムに襲われ続ける。移動、攻撃など、すべてに忙しいハードステージだ。

ゴーレムだらけ。回避と攻撃を確実に

巨大ゴーレムも出現して、事態は最悪

©DATA EAST／Media Entertinmant



CIAの依頼を受けて事件を究明

THE PSYCHOTRON

サイコトロン

IBM－PCで発売されたアドベンチャーを移植。暗躍するCIAのエージェントを描く。

セガサターン CD				
	発売予定日	発売中	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	ギャガ・コミュニケーションズ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	ギャガ・コミュニケーションズ	複数プレイ	――――
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	シャトルマウス対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

洗脳兵器に絡む陰謀の謎を解くスパイアドベンチャー

アメリカを舞台にした推理アドベンチャー。CIAが旧ソ連から購入した洗脳兵器の行方を追うエージェントとして調査をすすめるのが、プレイヤーの役目である。

アメリカのゲームらしく、ゲームの難易度は高めだが、ゲームの進め方はオーソドックスなもの。情報はおもに音声で出力されるので、聞き漏らしのないように。

日本語吹き替えには、毒舌で有名なハマコーこと浜田幸一氏も参加

選んだ会話が採点される

ゲームの進め方は、画面に表示される部屋の内部や人物をクリックしていくというもの。あやしい部分にカーソルを合わせると?マークに変わるので難しくはない。

システムの特徴として挙げられるのは、得点を採用していること。容疑者や参考人と会話する際に、こちらの質問が2～3の選択肢として出現するのだが、プレイヤーがどんな質問をしたかによって、点数が付けられる。点数が低くてもゲームは進むのだが、得られる情報量に影響してくるのだ。

会話を選択する

私はそんな装置知らないよ!

サイコトロンのすべてを知っているのは私だけ

間違った選択肢を選んでしまうと点数が低く、情報が不足してしまう

正しい選択をすれば、高得点を得て、つぎつぎに情報を入手できる

飛行機事故がことの発端

旧ソ連が開発していたという洗脳兵器「サイコトロン」を、極秘裏にCIAが購入した。そしていよいよサイコトロンを載せて到着しようという飛行機の機内で事故が起こり、農村の牧場に墜落。しかし、飛行機の残骸からはある人物の遺体は発見されなかった。この事件について大統領から調査依頼を受けたのがプレイヤーだ。

飛行機の内部にはサイコトロンの影も形もなかった。はたしてどこに

CIAの事務所で情報入手

依頼を受けたエージェントは、まず乗組員の4人のオフィスをくまなく調査しはじめる。4人に関する情報は、重要度の高いものばかりなので、見落としがないようにしなければならない。調査によって催涙ガスがなくなったこと、女ぐせの悪さなどから、1人のあやしい人物が浮かんできた。

オフィスのすみずみまで丹念に調べると、事件の全体像が見えてくる

さらに調査は続く

4人の乗組員の葬儀に出かけ、縁者から情報を入手。ここで誤った選択肢を選んでしまうと必要な情報を得られないことも。さらに、飛行機が墜落した牧場を調査後、手掛かりをつかむためにマフィアとポーカーをすることになる。

牧場の調査では、相手に失礼のないように

葬儀に出席したときには身分を伏せておこう

マフィアとポーカーの勝負。度胸が試される

©The Multimedia Store

コンピュータ将棋界で最強のソフトだ!!

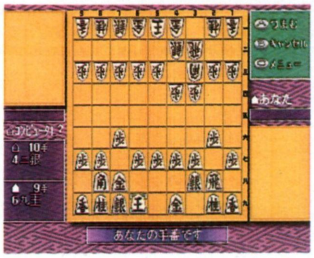
金沢将棋

セガサターン CD				
	発売予定日	11月24日	ジャンル	テーブル
	発売元	セタ	継続機能	コンティニュー・バックアップメモリ
	開発元	セタ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	7900円(税別)	その他の機能	―――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

コンピュータ将棋で最強といえる『金沢将棋』がサターンに登場。新たな機能も追加されている。

高速思考と自在な打ち筋で対局できる

コンピュータ将棋選手権に自作のソフトで参加し、優勝を続ける金沢伸一郎氏が作りだした最強の将棋ソフトが、この金沢将棋なのだ。3つのモードと6種類の強さで、初心者から有段者まで楽しめるようになっている。パソコン版よりも大駒1枚分強くなった実力を、自分自身で確かめてみよう。



画面は盤面を上から見るタイプだ

さまざまな駒落ち対局も可能に

さて、金沢将棋では、さまざまな駒落ち対局が可能だ。先に発売されているプレイステーション版では2枚落ちまでしかなかったのに比べて、さらに多い4枚落ちと6枚落ちの機能も追加されている。これによりきめ細かな設定の変更が可能で、どんなユーザーにも適切なレベルでのコンピュータとの対局が楽しめる。

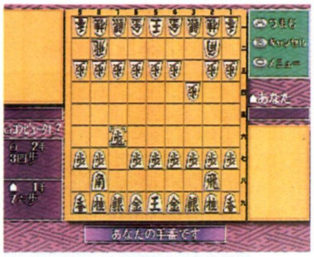
サターン版では4枚落ちや6枚落ちもある

この6枚落ちなら、キミにも勝てるのでは

振飛車の戦法で対局できる

将棋の戦法として振飛車や居飛車などがあるけれど、この金沢将棋では、コンピュータ側の戦法を指定して対局することが可能だ。コンピュータの打つ振飛車の戦法は自分の打つ将棋の参考になるだろう。また、コンピュータの戦法を指定なしにすると、コンピュータは戦局を見ながら戦法を変えて打ってくる。

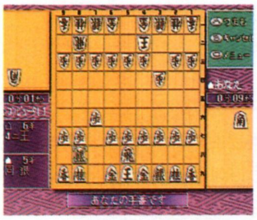
コンピュータの戦法を指定しよう



指定なしなら自在に打ってくる

3種類のゲームモードでキミに挑戦

ゲームモードは入門教室、対局室、登竜戦の3種類が用意されている。好きなモードでコンピュータと対局を楽しもう。また、対局室のモードでは、人間同士の対局も可能だ。キミはどのレベルのコンピュータなら勝てるかな?



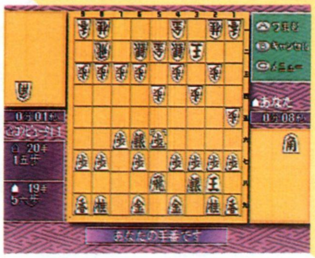
初心者から有段者まで実力アップに生かそう

入門教室

初心者のためのモードで、強さも控えめにしたコンピュータと対局する。秒読みなどの時間制限もなく、困ったときには「まった」もかけられるので、ミスしたときには1手前に戻って指し直すことも可能。駒落ちのコンピュータとなら、さらに対局しやすいはずだ。

コンピュータも弱く、初心者向け

対局室

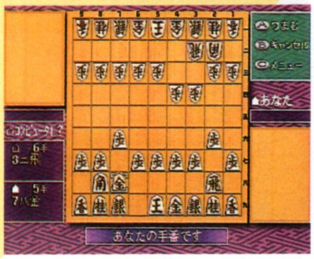


10秒将棋なら対局時間も短く済む

レベル1からレベル4のコンピュータや人間同士で対局するモードだ。持ち時間や秒読みの設定、駒落ちや戦法の設定なども好みに応じて変更することができる。また、1手10秒の時間制限で対局する10秒将棋のモードも、この対局室のルールで楽しむことができる。

登竜戦

コンピュータ将棋選手権で3連勝した、最強のレベルに近い強さのコンピュータと対局できるモードだ。コンピュータはじっくりと時間をかけて指し手を考えるので対局時間はかかるけれど、まるでプロ棋士になった気分でじっくりと対局が楽しめるはずだ。



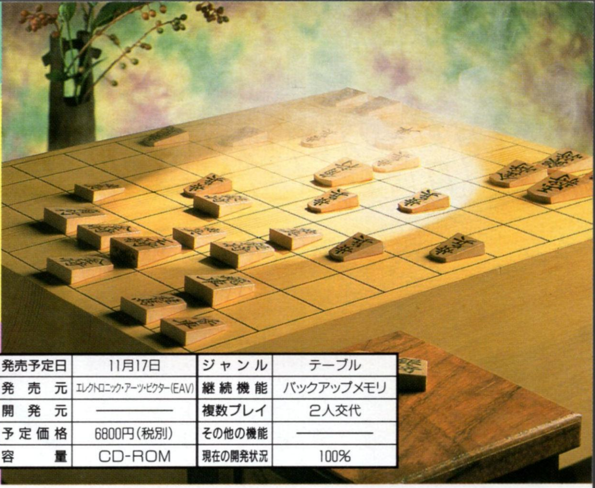
実力をつけてから挑戦しよう

©SETA／NIHON SHOGI NETWORK／KIWAME

新たな視点で
キミに挑戦する

戦略将棋

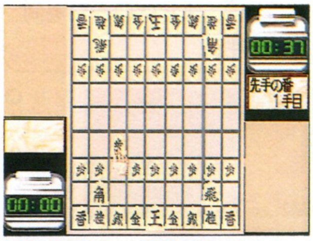
ポリゴンを採用し、いままでにない視点で打てる将棋ゲーム。キミはどのレベルなら勝てるかな?



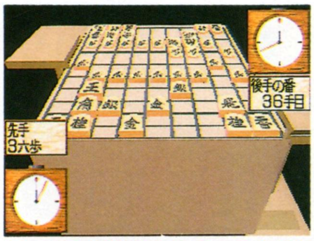
セガサターン CD			
発売予定日	11月17日	ジャンル	テーブル
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	継続機能	バックアップメモリ
開発元	――――	複数プレイ	2人交代
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

すべてがポリゴンの将棋ゲームだ!!

将棋ゲームというと将棋盤を上から見るものばかりだったけれど、その常識をくつがえしたのが『戦略将棋』だ。駒や盤がすべてポリゴンで描かれていて、視点も動くようになっている。思考も素早く、実際に自分が打っているかのような気分になれるソフトだ。



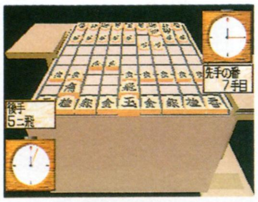
駒や盤はすべてポリゴンなのだ



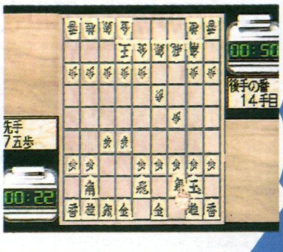
まるで本当に盤を見ているようだ

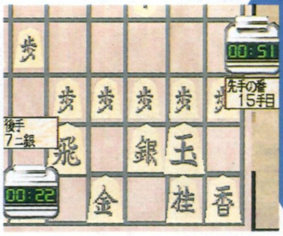
駒の動きに注目してみよう

駒を打つとき、プレイヤーは駒をつかんで動かしたい位置へ移動させる。この一連の動作は、いままでのゲームでは画面上を駒が移動するだけだったけれど、この戦略将棋では駒を打つときに駒と盤が拡大縮小をするのだ。さらに相手が指し手のときは、盤を斜め上から見る視点に変化する。



相手が指し手のときにはこの視線になる





駒をつかんで指すとその駒がアップで表示されるのだ

プレイヤーの視点で駒が打てる

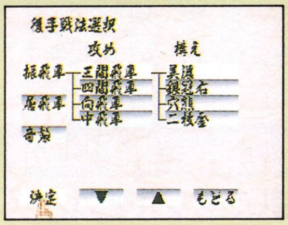
4つのモードを用意

ゲームモードはこの4種類。対局をプレイしたり、コンピュータとの勝ち抜き戦などができる。また、人間同士の対局も可能で、友人同士などと駒落ちでハンデをつけての対局も楽しめる。時計の表示などを設定して対局しよう。

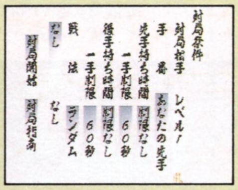
全国の棋士相手に戦うモードもある

対局

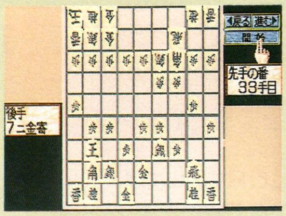
通常の対局を楽しむためのモードだ。コンピュータの強さや制限時間、戦法などの条件を設定して打つことができる。また、対局指南も可能だ。このモードを選択した場合は、選択された戦法を序盤の32手まで、コンピュータがプレイヤーの替わりに進めてくれる。



相手の構えも設定可能



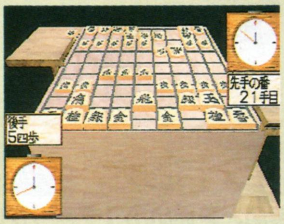
対局の条件も自由に設定できる



対局指南もできるのだ

天下統一

コンピュータを相手に7人の勝ち抜き戦を戦うモードだ。制限時間は無制限で、先手、後手の順は振り駒で決める。相手に勝ち抜くためには、1人目と2人目では1戦1勝が必要で、さらに勝ち進むと条件も厳しくなっていく。



7人の棋士を勝ち抜く

勝負帳

現在までの対局での成績を元に段位を表示するモードだ。初期値は6級で、相手に勝つなどして対局成績が良くなるごとに昇級していく。さらにいままでの成績表や戦法別の成績表を表示することができるようになっている。

最初は6級からなのだ

棋跡台帳

このゲームでは対局終了後や対局中でも、棋譜を保存することができる。その棋譜を再生したり消去したりするモードだ。対局中の指し掛けのデータでは、その局面から再開する。対局終了後の棋譜では手を戻してから対局もできる。

その局面から再開する

©Electronic Arts

新作ゲームの苦労知らずな技を選りすぐってお届けする

HYPER ウルテク UL-TECH

技のランク

ウルテクのランクは、どれほど役に立つか? おもしろいか? などを総合的に判断して、1～5点の点数を付けています。採用された方には1点につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げます。最新のゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

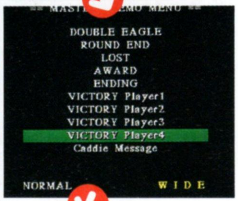
セガサターン マスターズ 遙かなるオーガスタ3 【5】

すべてのビジュアルを見られる

大阪府 森本伸造

ロゴマークの表示中に下の操作

右とXとZを同時に押し続ける

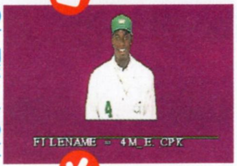


方向ボタンの上下で項目を選び、左右で表示画面の大きさを設定

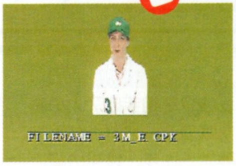
AかCを押すと、ビジュアルを見られるのだ

Caddie Messageを選んだときの操作

方向ボタンの上下で、キャディーを変える



方向ボタンの左右でセリフを選び、AかCで聞けるぞ



また、LかRを押すたびに背景の色を変えられる

セガサターン 魔法騎士レイアース 【5】

MPがなくても魔法を使える

東京都 伍欣昱

光のMPがぜんぜんないが、魔法を使いたい

MPがある海を、パーティの先頭にしよう

CとL、またはCとRを同時に押す

ぜんぜん減らない!

さらに海のMPを見ると、満タンのままだ

光が先頭になり、MPがないのに魔法を使う

セガサターン 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK 【4】

自機がフルパワーアップする

神奈川県 古川福待

『ツインビーヤッホー!』で

プレイ中にポーズをかけてから…

上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す

ポーズを解くと、自機がフルパワーになる。ただし、この技はゲーム中に1回しかできない

セガサターン 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK 【4】

1周めと2周めのステージセレクト

兵庫県 東伍

『出たな!! ツインビー』をプレイ

コンティニューしても構わないので、1周めと2周めをクリアすること

2周めをクリアするまでのあいだに、ハイスコアの記録を塗り替えなければならない

タイトル画面に戻ると、STAGEの項目が追加される。方向ボタン以外のボタンでステージを選べる

ゲームを始めると、選んだステージからプレイすることができる

セガサターン 信長の野望 天翔記 【4】

隠しシナリオをプレイできる

岩手県 菊池克洋

シナリオ選択画面で、下のようにする

LとRを押しながら、XとZを同時に押す

隠しシナリオ、本能寺の変が新たに追加されてプレイできるのだ

©T&E SOFT・KONAMI・CLAMP／講談社／読売テレビ／電通／TMS／SEGA ENTERPRISES・KOEI・日本ビクター／テレビ東京／Victor Entertainment・SystemSoft／SEGA・AIC／PIONEER LDC／YUMEDIA／AROMA・IMAGINEER・HUMAN

セガサターン メタルファイター♡MIKU

メタルファイトを簡単に勝ち進める　4

愛知県 荻巣健

●メタルファイトで、ゲームオーバーに

●タイトル画面に戻って、スタートを選ぼう

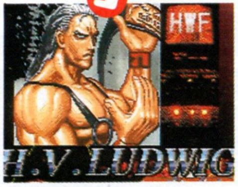
●先ほどゲームオーバーになったメタルファイトで、相手に勝ったところからプレイすることができるぞ

セガサターン ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

最後のボスLUDWIGを使える　3

香川県 宙センセ

キャラ選択画面でホウ・ユイロンにカーソルを合わせて、左とBとLとRを同時に押す



●ボスのLUDWIGを使える。彼が使う技は右のとおりだ

ボスのスペシャル技

体力が4分の1以下のとき、上、下、上+A+Bの順に押す（+は同時に押すこと）

●相手を持ち上げて、床に叩きつける豪快な技

セガサターン ワールド アドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風

自分のターンだけ戦闘アニメを見る　3

京都府 ふん吉

●設定変更で、システムにカーソルを合わせる

スタートを押しながら、Cを押す

●戦闘アニメの項目にＦＳＴと表示され、自分のターンのときだけ戦闘アニメを見られるようになる

セガサターン ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

コンティニュー回数が無限になる　3

熊本県 島田稔

●オプション画面にしてから、CONTINUEにカーソルを合わせよう

ＸとＹとＺを同時に押しながら、設定を変更する

●コンティニュー回数を無限にできるぞ

セガサターン 天地無用！魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN

絵と声に新たな項目が追加される　3

岡山県 生野貴之

●問答のコーナーを選んで、この画面にしよう

ＸとＹとＺを同時に押しながら、スタートを押す

●声のコーナーでは、留守番電話が追加される

●絵のコーナーを見ると、新たに7枚の絵が追加されている

セガサターン 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

コンティニューができる　2

石川県 北村マイ

●ゲームオーバー後のタイトル画面で

Rを押しながらCを押して、ゲームを始める

●ゲームオーバーになったところから、もう一度プレイすることができる

セガサターン 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

最後のボスとフリー対戦できる　3

島根県 がもん

●タイトル画面で、ふりーたいせんにカーソルを合わせる

Rを押しながらCを押す

●ストーリーモードのボスであるマコが、キャラ選択画面に追加される

投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集しています。ウルテクを発見したら、ハガキかFAXに内容を記入して右のあて先まで送ってください。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名（ゲーム機の種類）は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送った人を採用します。採用者には、ランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

ジャンルも豊富で秋の夜長はどれで遊びましょう？

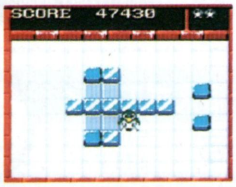
G-G FAN ゲームギアファン

忍空外伝 ヒロユキ大活劇

発売中／セガ／4800円（税別）／4Mbit

週刊少年ジャンプで連載され、テレビアニメも好評な『忍空』。その中に登場する人気者のペンギン、ヒロユキが主人公のアクションパズルゲーム。ブロックを蹴飛ばして敵を倒すという、往年の名作『ペンゴ』がベースになっている。このほかにも、頭を使うパズルや各ラウンドのボスを倒すボス戦に加え、アイテム満載のボーナスゲームなども用意されている。

主人公のヒロユキ。屁をかましたりする変なペンギンだ



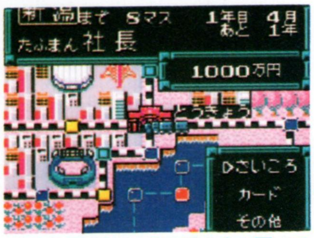
よく考えて、指定された位置にブロックを置いていこう

必ず揃える必要はないんだけど、ついつい狙いたくなるんだよね

スーパー桃太郎電鉄III

12月8日発売予定／ハドソン／5800円（税別）／4Mbit+B・B

スーパーファミコン版の『スーパー桃太郎電鉄III』がベースの、サイコロを振って電車を動かし、目的地を目指す鉄道すごろくゲームがゲームギアにも登場。目的は国からの援助金を元手に、日本全国津々浦々を回って各地の物件を購入し、その収益で資産を増やして日本一の社長になるというものだ。貧乏神やスリの銀次といった看板キャラクタ、様々な効果のあるカードや数多くのイベントなど『桃鉄』そのままの面白さだ。



1000万円を元手に日本中を回っていく、すごろく感覚のゲームだ

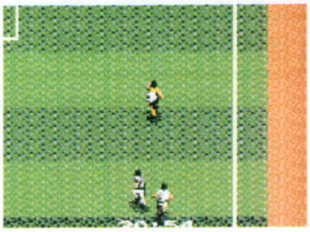
建造費がかかってしまうのがネックなのよね

桃鉄といえばこいつ。勝手な事ばかりしでかすんだけど、なぜか憎めない奴

Jリーグサッカー ドリームイレブン

11月24日発売予定／セガ／5500円（税別）／4Mbit+B・B

通信対戦も可能な、Jリーグ全14クラブが登場するサッカーゲーム。モードは、プレシーズンマッチ、公式戦、カップ戦、オールスター、オリジナルクラブを作成できるエディットの5つだ。



サイドからの突破！そのまま一気にゴールに持ち込め、レイソル！

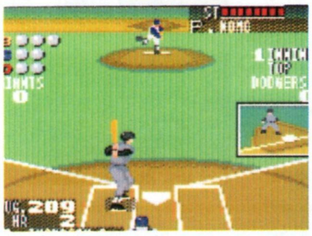
胸のすくような、華麗で美しいゴールをズバッと決めてやろうぜ！

全14クラブが激突する、さながら天皇杯のようなモードだ

野茂英雄のワールドシリーズベースボール

12月1日発売予定／セガ／4800円（税別）／4Mbit

近鉄バファローズを退団し、活躍の場を大リーグに求めてドジャースに入団した野茂英雄。そんな彼の名を冠したベースボールゲームがサターン版と同時にゲームギアにも登場。プレイモードはエキシビション、ペナントレース、チームエディット、データ検索の4つ。その他、通信対戦もできるので、友達との対戦も白熱必至だ。

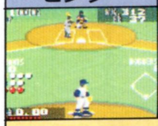


小さい画面ではあるが、トルネード投法もバッチリ再現されてるゾ

近鉄の野茂も、今ではドジャースのエースピッチャー〝NOMO〟

視点は2種類

センター	バック



テレビの野球中継風の視点と、バックネット裏から見た視点。コンフィグモードで決定する。

©桐山光侍／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ／SEGA・MLB／MLBPA MSA・HUDSON／AMCCUS

▶▶▶ とうとう1ページ内に収まってしまいました…（涙）

メガドライブFAN

バットマン フォーエヴァー

発売中／アクレイムジャパン／8800円（税別）／24Mbit

スーパーマンと並んでD・Cコミックを代表するスーパーヒーローであるバットマン。その劇場公開3作目にあたる『バットマンフォーエヴァー』が横スクロール型アクションゲームに。リニューアルされた相棒のロビンと共に、2つの顔を持つ男トゥーフェイスや怪人リドラーを倒すのが目的だ。

⬆チンピラどもめ、成敗してやる。こらロビン、ボーッとしてんなよ！

ファンも満足のキャラクタ&武器選択

まずはキャラクタだが、バットマン、ロビンとも基本性能は同じなので、好みで選択しよう。武器のほうは攻撃補助という形でステージごとに選択する。バットラングをはじめ、映画でチラッと登場したものまで、ちゃんとあるぞ。

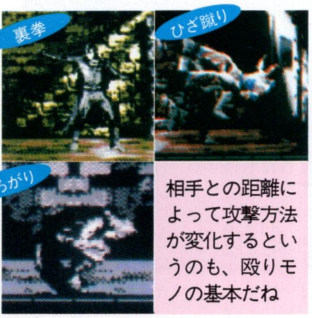
漆黒のスーツに身を包んだ正義のダークヒーロー、バットマン。

映画版のコスチュームでない所が、妙にマニア心をくすぐるロビン。

⬆なんともマニアックな武器の数々

華麗な動きで敵を一蹴だ

バットマンとロビンのアクションは多種多様。基本動作はパンチとキックの2つなので、問題はないはず。殴る蹴るの仕種が『モータルコンバット』に似ていて、ニヤリとさせられる。2人同時プレイでガンガン暴れまくってやろう。



相手との距離によって攻撃方法が変化するというのも、殴りモノの基本だね

⬆英語表示のメッセージが、いかにもアメリカンな雰囲気を出している

フォアマン フォー リアル

発売中／アクレイムジャパン／8800円（税別）／24Mbit

40歳をとうに超えながらも、ボクシング界の王座に君臨するタフガイ、ジョージ・フォアマン。老いてなお盛んである彼の名を冠したボクシングゲームがメガドライブに登場。相手を正面から見た視点で試合が展開される。

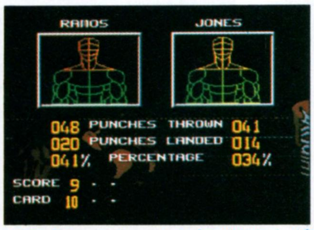
⬆偉大なるチャンプ、ジョージ・フォアマンだ

拳一つでフォアマンに挑め

モードは2Pと対戦するエキシビション、総勢19人でおこなう王座争奪の勝ち抜きトーナメントバトル、通常のタイトルマッチの3つがある。例によって一発が魅力のハードパンチャーやガードの固いディフェンシブなボクサー、スタミナ充分のタフな奴など曲者が揃っているぞ。ジャブ、ストレート、アッパーなどのコンビネーションを駆使して、鉄人“ビッグ”ジョージ・フォアマンに挑むのだ。彼を倒してこそ真のチャンプだ。

この他、ラウンドごとに前後が入れ代わるスイッチ視点がある。

⬆連打、連打!! フォアマンだろうが誰だろうがタコ殴りにしてやるぜ



⬆ワイヤーフレームで処理されたダメージ表示。頭部の損傷が激しい

⬆あのフォアマンに勝ったぞ。やったぜ!!

ザ・ヒーロー!!

©DC Comics／Acclaim Entertainment・Acclaim Entertainment

特別企画

ECTS REPORT

ヴァージン・インタラクティブ・エンターテインメントの本拠地イギリスを直撃!

上が会社のヴァージン・インタラクティブ・エンターテインメント、下がゲームの『ハート・オブ・ダークネス』のロゴ

レコードや飛行機会社として有名なイギリスのヴァージングループ。そのゲーム部門を扱うヴァージン・インタラクティブ・エンターテインメントでサターンの新作を取材。

前号のECTS REPORTにひきつづき、イギリスからのホットな情報をお届けしよう。

今回は、イギリスで最も注目されているソフトハウス、ヴァージン・インタラクティブ・エンターテインメントを訪問。ソフトのプロデュースをしているシニア・ソフト・マネージャーのJon Norledge（ジョン・ノレッジ）氏に、お話をうかがった。

ジョン：イギリスでは、この7月にサターンは発売されたばかりで、まだうちはソフトを出していません。でもおすすめのソフトがこれからたくさん出ますよ。

まず、近日発売の期待度ナンバーワンは『The 7th Guest』の続編『The 11th Hour』。前作は、1993年の数々の賞をいただいたムービーをたっぷり使ったアドベンチャー&パズルゲームです。今回の続編もシステム的には同じですが、もちろんバージョンアップしてます。内容は前作の70年後にTVレポーターの恋人が突然行方不明になり、前作と同じ館を彼女を探して奥へ進んでいく……といったストーリーです。現在来年春頃の発売をめざして開発中です。

そして、最も楽しみにしていただきたいのがヴァージンがプロデュースし、フランスのアメージング・スタジオが開発しているアクション『ハート・オブ・ダークネス』です。この作品は、ふんだんなCGムービーシーンもすばらしいのですが、ジャンプしたり、走ったり、弾を撃ったりする主人公のアニメーションがひじょうにリアルで、滑らかな点がなんともいえません。なんと、片方向キャラ（右か左向きのどっちか）だけでも1500パターンあります。イギリスでは、このアニメーションのすばらしさを「先鋭的な未来のアニメーション映画」と評しているほどなんです。

内容は、空想好きの少年が、唯一の友だちである愛犬ウイスキーを闇の世界に連れ去られ、それを助けにいくというものです。基本は、CGのムービーと、岩や水、森のなかのワールドを敵をやっつけたりして進むアクションです。そして、作品のテーマは、子供時代のちょっとした不安感や恐れを、自分の目でみて、理解し、信じ、博愛をもって克服していく過程、つまりそんな少年の心の成長を表現したかったことなんです。

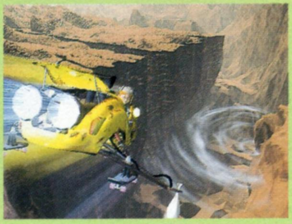
発売はパソコン版が来年の春以降、サターン版がそれを追って予定です。ぜひ遊んで感想を聞かせてください」。

「サターンFANはいつも見ているよ！」とお茶目なジョン氏

オープニングから

空想好きな少年アンディの愛犬のウイスキーが、突然空から襲ってきた闇の世界の何者かによって連れ去られる。そして、アンディはかねてから自作していたマシンで、ウイスキーの救出のため、冒険の旅に出る。

自作のマシンで出発だ！

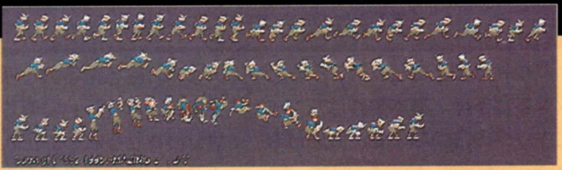


渓谷に潜む風の渦巻きが美しい

プロデュース担当のシニア・ソフト・マネージャーJon Norledge（ジョン・ノレッジ）氏

ゲーム中のシーン

各シーンの背景グラフィックはじつに滑らかで美しい。キャラパターンの豊富さが秀逸で滑らかな動きを生む。



主人公のキャラクタパターンの一部。動きの滑らかさを想像してほしい。ディズニーのアニメーションなみのクォリティだ

おっかないヘビの前を綱に捕まってすり抜ける、ドキドキの森のワールド

敵をレーザー銃でやっつけ終了

スーイスイの水中ワールド

©Amazing Studio／Virgin Interactive Entertainment

本誌月刊の最後を飾る、怒とうのサターン新作群を見よ！

COMING SOON

セガサターン & スーパー32X & メガドライブ & MEGA-CD

ハイパー対戦バトル ゲボッカーズ

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年春	ジャンル	3Dシューティング
	発売元	リバーヒルソフト	継続機能	コンティニュー
	開発元	リバーヒルソフト	複数プレイ	2人同時
	予定価格	未定	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	70％（10月25日現在）

3Dフィールドを、コミカルなメカたちが熱く撃ち合い、対戦するアクションシューティング。標準武器と、コマンド操作で出すことができる生成武器を使い、相手のヒットポイントを0にするのだ。

⇧プレイヤーキャラは全８種。愛嬌たっぷりだが、攻撃は過激だ

3Dで対戦だ！

⇧コマンドで出す生成武器は多彩。スーパーミサイルで攻撃！

⇧２Ｐでの対戦も可能。上下２分割のフィールドで、熱く撃ち合え

3×3EYES ～吸精公主～

セガサターン CD				
	発売予定日	未定	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	日本クリエイト	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	日本クリエイト	複数プレイ	――
	予定価格	未定	その他の機能	――
	容量	CD-ROM2枚組	現在の開発状況	30％（10月27日現在）

高田裕三の人気コミックを原作にしたアドベンチャー。Windows版からの移植だが、新しいカットやオープニングなどが、サターン用として追加されている。

シナリオは八雲を中心に展開するゲームオリジナルのもの。2つの事件のなか、パイやハーンなどのおなじみのキャラが活躍する。

⇧合計10時間近くにものぼる音声データでセリフを再現

⇧シナリオ、キャラデザインは「南町奉行所」が担当している

⇧ゲームはコマンド選択タイプのアドベンチャーだ

天地無用！ 魅御理温泉 湯けむりの旅

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年1月下旬	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	アローマ（ユーメディア）	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	アローマ（ユーメディア）	複数プレイ	――
	予定価格	8900円（税別）	その他の機能	――
	容量	CD-ROM2枚組	現在の開発状況	60％（10月26日現在）

ビデオアニメから始まったメディアミックス展開で、多くのファンを魅了した『天地無用／』シリーズ。ユーメディアから発売される、サターン用ソフト第2弾はアドベンチャーゲームだ。

魎呼（りょうこ）と阿重霞（あえか）の提案で、温泉惑星に行くことになった一行は、魅御理（みみり）という少女に出会うが…。

⇧右の女のコが魅御理ちゃんなのだ♡

ゲームだけの新キャラも登場

⇧アドベンチャーといっても、身構えをしなくてはならないほど難しいものではない。４種のメインコマンドを状況に応じて選択しよう

⇧メッセージは、文字表示だけではなく、声優による声も聞けるのだ

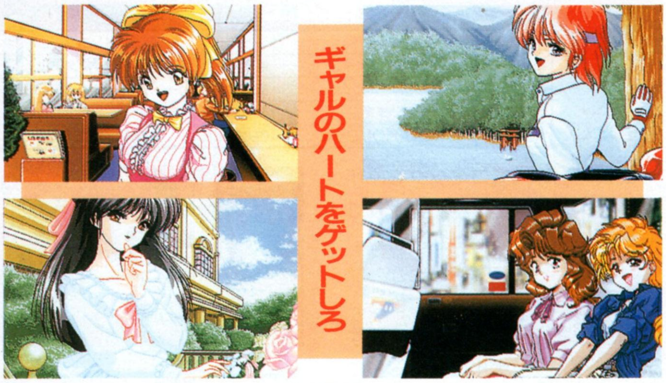
©RIVERHILL SOFT／重藤賢一・高田裕三／講談社／週刊ヤングマガジン／日本クリエイト・AIC／PIONEER LDC／OCTAGON ENTERTAINMENT／YUMEDIA／AROMA

きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称）

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年3月上旬	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	キッド	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	キッド	複数プレイ	―――
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	シャトルマウス対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	75％（10月25日現在）

PC98でヒットしたカクテルソフト社の人気作の移植版。もちろん、サターン版ならではのパワーアップ部分も多数ある。新作シナリオや、オープニングやエンディングのアニメーション、3万2000色を使用して描かれているグラフィック、各キャラの声など。

七福神に恋のバックアップをしてもらいながら、3章仕立てのストーリーで、さまざまな女のコと恋愛をしていくという内容だ。



⬆全3章で、章ごとに2人の女のコが登場。うまく仲良くなれるかな？

大運動会（仮称）

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年夏	ジャンル	育成シミュレーション
	発売元	インクリメントP	継続機能	コンティニュー
	開発元	AICスピリッツ	複数プレイ	―――
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	20％（10月26日現在）

西暦4998年、各惑星には「大学衛星」と呼ばれる巨大な人工衛星が建造されている。そこでは、毎年「大運動会」と呼ばれる競技が行われており、その優勝校の最優秀選手は「宇宙撫子（コスモ・ビューティ）」と呼ばれる。

主人公は高校生の神崎あかり。先頃亡くなった母は、宇宙撫子にも選ばれた大学衛星在学者だった。そんなあかりに大学衛星への受験資格が与えられ、あかりは専門施設内で一定期間の指導を受けることになる。頭脳、精神、肉体の全てにおいて優秀な者だけが、大学衛星への入学を認められるのだ。

ゲームは育成シミュレーション。半年後の入学選考競技会に向けて、週単位で練習メニューを組む。4人のライバルと競いあうのだ。

ボンバーマンSS（仮称）

セガサターン CD				
	発売予定日	未定	ジャンル	アクション
	発売元	ハドソン	継続機能	未定
	開発元	ハドソン	複数プレイ	未定
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	40％（10月26日現在）

各種ゲーム機でおなじみの爆弾男、あの『ボンバーマン』シリーズがサターンオリジナルで登場／

伝説の魔神を封印したクリスタルが奪われ、過去の時代に持ち去られた。魔神復活を防ぐべく、ボンバーマンたちは過去へ旅立つ、というのがメインのストーリーだ。

また、対戦が熱いバトルゲームは、新構成や新ルールで楽しめる。

⬆⬆ヒゲヒゲ団が秘密基地に隠したクリスタルを求めて、過去の世界を冒険する。心強い味方も登場するようだ

松方弘樹のワールドフィッシング

セガサターン CD				
	発売予定日	'96年1月下旬	ジャンル	釣り
	発売元	メディアクエスト	継続機能	コンティニュー・バックアップメモリ
	開発元	トーセ	複数プレイ	―――
	予定価格	未定	その他の機能	―――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	90％（10月26日現在）

CGで描かれたカジキ相手に、オーストラリア沖で撮影された松方弘樹が実写映像で激しいファイトを見せてくれる釣りゲーム。

ゲームにはトローリング編のほかにブラックバス編もあり、それぞれに5種のモードが選べる。基礎知識、実践、練習などをへてトーナメントに挑戦するのだ。

⬆ルアーや魚などのフィッシングの基本を松方さんが教えてくれる

⬆雄大な自然のもとで繰り広げられるそれは、まさに人と魚との真剣勝負だ

©カクテルソフト／アイデス／キッド・AIC／INCREMENT P・HUDSON SOFT・MITSUI・DATA EAST／RUSS・YANOMAN・Argonaut Software／DATA EAST・YANOMAN／MAX ENTERTAINMENT ※『きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称）』の画面は開発中のものです

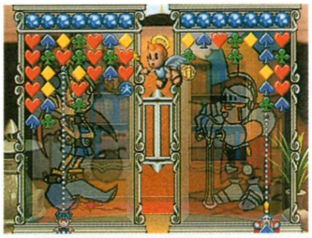
マジカルドロップ

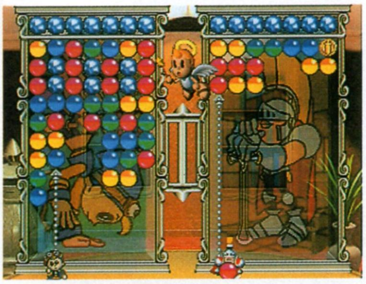
セガサターン CD			
発売予定日	12月15日	ジャンル	アクションパズル
発売元	データイースト	継続機能	コンティニュー
開発元	データイースト	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	99%(10月27日現在)

業務用のアクションパズルが、登場キャラを変更、新モードを追加してサターンに移植される。

画面上方からおりてくるドロップを持ってきて、同色を3つ以上タテに並べて消していくという内容。コンピュータキャラとの勝ち抜き戦や2P対戦のほか、家庭用オリジナルで「とことん」「かんがえ」の2つのモードもある。

ドロップの形も選べるのだ





業務用と違うCGキャラだ

業務用になかった新モード

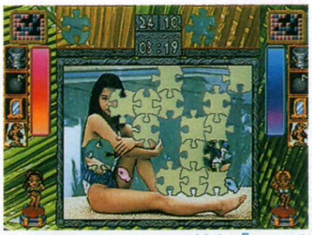
100問以上あるかんがえモード

日灼けの想い出+姫くり

セガサターン CD			
発売予定日	12月8日	ジャンル	パズル
発売元	やのまん	継続機能	バックアップメモリ
開発元	――	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	シャトルマウス対応
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

水着ギャルの実写取り込みでジグソーパズルができるゲームが登場。メインとなるモードは、画像がムービーで再生される「ムービーパズル」。5人の女のコが選択でき、それぞれに4種のムービーがある。クリア時のごほうびムービーもあるぞ。静止画像パズルでは対戦モードや、366 枚の絵を収録した日めくりモードもあるのだ。

こんな画像が動いちゃうのだ



1つのフィールドで競う「VSパズル」。アイテムも活用して争え

サターン内蔵の時計に合わせて日替わりで楽しめる「姫くり」

クリーチャーショック

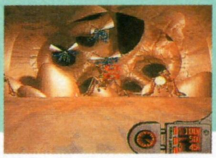
セガサターン CD			
発売予定日	12月下旬	ジャンル	3Dシューティング
発売元	データイースト	継続機能	コンティニュー
開発元	Argonaut Software	複数プレイ	――
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM2枚組	現在の開発状況	80%(10月27日現在)

IBM-PC用に作られた、全編がCGムービーで構成されている3Dシューティングが登場。単なる移植ではなく、設定やステージCGなどに変更を加えた「改訂版」という形での移植なのだ。

2123年、第二の居住地を探索すべく出発した宇宙船が、謎の宇宙生物に襲われる。その船の乗員を救うのがゲームの目的だ。

土星の第6衛星タイタン付近で消息を絶ったアマゾン号を救い出せ

グロテスクな生命体が続々出現!



ショッキングなやつらが続出。狙いを定めて強烈な一撃をたたき込め!

フェーダ・リメイク!
～エンブレム・オブ・ジャスティス～

セガサターン CD			
発売予定日	12月下旬	ジャンル	RPG
発売元	やのまん	継続機能	バックアップメモリ
開発元	マックス エンターテインメント	複数プレイ	――
予定価格	6300円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%(10月26日現在)

スーパーファミコンで出ていた『フェーダ』をさまざまな点でパワーアップさせたリメイク版。戦闘シーンのグラフィックの変更や未登場キャラの復活といった改良面や、アニメーションによるムービーや声優によるボイスなどの演出といった新要素導入もあるのだ。

帝国軍の行動に疑問をもったブライアンと、その考えに共鳴したアインの戦いが描かれている。

まずはエリアマップを移動してゲームがスタート

戦闘は戦闘マップ上で行われる。街のマップも同等のもの

解放軍として戦う

出撃メンバーの決定など、キャンプではいろいろ行う

爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX（デラックス）

セガサターン			
発売予定日	12月1日	ジャンル	クイズ
発売元	吉本興業	継続機能	―
開発元	―	複数プレイ	4人同時(マルチターミナル6)
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

あの吉本興業から登場するクイズゲーム。タイトルに冠している「オール吉本」の言葉通り、吉本所属の30人近い芸人たちが実写取り込みで登場、TV番組ノリのクイズが楽しめる。メインモードは4人まで参加が可能な「クイズ王決定戦」。ほかにもRPGばりに勇者が大王に挑む「コミカルファンタジー」などがあるのだ。

吉本の人気タレントが出演

いろいろ楽しめる

ミニゲームも充実

回答者も吉本芸人たち

RPG仕立てのモード

ファーザー・クリスマス

セガサターン			
発売予定日	12月8日	ジャンル	エデュテインメント
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ	継続機能	―
開発元	―	複数プレイ	―
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

レイモンド・ブリッジス作の絵本を題材にしたCD-ROMソフトの移植版。世界の地理がデータベース化されており、いろいろな国の情報が収録されている。また、その地理知識が試されるゲームもあるぞ。内緒で旅に出た犬と猫から送られてくる絵ハガキを手がかりに、彼らを追いかけるのだ。

さらに、同名のアニメビデオもノーカット版が収録されている。

送られてくる絵ハガキの内容を頼りにイヌ君とネコ君を探そう。手間取って遅れてしまうと、彼らはさっさと次の場所に行ってしまうのだ

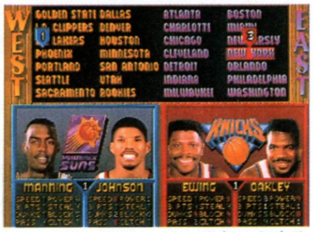
同名ビデオを収録

6本分のビデオを見れば、もう「ファーザー・クリスマス」通って感じだね

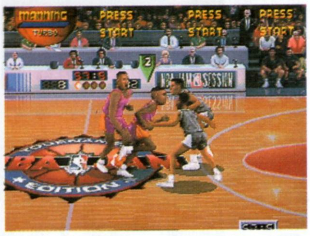
NBA JAM トーナメントエディション

セガサターン			
発売予定日	12月1日	ジャンル	バスケットボール
発売元	アクレイムジャパン	継続機能	バックアップメモリ
開発元	IGUANA ENTERTAINMENT	複数プレイ	4人同時(マルチターミナル6)
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

各機種で出ているアクレイムの定番バスケゲームがサターンにも登場。内容的には他機種版と同じで、NBA（アメリカのプロバスケットボールのリーグ）の選手を使って2on2形式の試合を行うもの。27チームと新人チームの計28チームの中から好みで選ぼう。

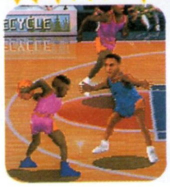


4人でバスケ。マルチターミナル6使用で4人同時プレイも可能だ



元々『NBA JAM』はMidway社の業務用ゲームだったのだ

ターボでスーパープレイ!



このゲームの特徴といえばやっぱりこれ、のターボ。通常より速く走れたり、アクロバット技を出したり

DX（デラックス）人生ゲーム

セガサターン			
発売予定日	12月15日	ジャンル	ボードゲーム
発売元	タカラ	継続機能	―
開発元	―	複数プレイ	4人同時(マルチターミナル6)
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―
容量	CD-ROM	現在の開発状況	80%(10月26日現在)

ボードゲームの定番として、世代を越えた人気をほこる「人生ゲーム」。サイコロまかせの波瀾万丈な人生が、TVゲームとして楽しめるのだ。ぼう大な数のイベントはCD-ROMならではだ。

ポリゴンチックなマップ。この先にはどんな人生が…？

波瀾万丈で盛り沢山な人生イベント!

©Yoshimoto Kogyo・Blooming Productions／Millennium Interactive・Midway Manufacturing／NBA Properties／Acclaim Entertainment・LINK RESEARCH／MILTON BLADLEY／TAKARA・T&E SOFT・Crystal Dynamics・SIMS／IREM・ALTRON

ザ・ハイパーゴルフ 〜デビルズコース〜

セガサターン				
CD	発売予定日	12月15日	ジャンル	ゴルフ
	発売元	ビック東海	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	T&Eソフト	複数プレイ	4人同時（マルチターミナル6）
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

T&Eソフトのゴルフゲームのサターン版第3弾がビック東海より発売される。ゲームモードなどシステム関連は前2作と同様だが、実在のゴルフ場ではありえない奇抜な風景やホールは『デビルズコース』ならではのもの。また、ハイパーショットという特殊なショットを打つこともできるのだ。

ムービーはCGもの

4種のハイパーショット！

基本的な部分は『ペブルビーチ』や『オーガスタ』と同じだが、コースは架空のスゴいものになっている

地形や障害物などに影響を受けなかったり、グリーン上にワープしたり。とんでもないショットが打てる

ザ・ホード

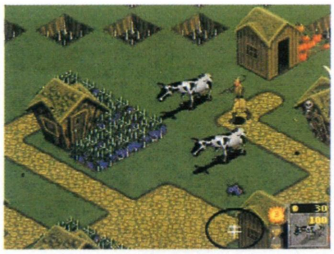
セガサターン				
CD	発売予定日	'96年1月1日	ジャンル	シミュレーション
	発売元	BMGビクター	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	CRYSTAL DYNAMICS	複数プレイ	―
	予定価格	5800円（税別）	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

なんでも食べてしまう魔物、ホードから領地を守り、発展させていくシミュレーション。

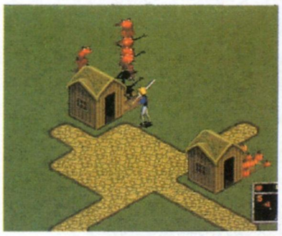
春夏秋冬の季節をゲームの1単位にし、各シーズン中は開拓や防御をしておき、シーズン終了時には領地を襲うホードと戦うことになる。ホードとの戦いはアクション要素の強いものだ。

ショップで戦力補充

牛が生み出す稼ぎで、領土の防御アイテムを購入。ホード来襲に備えろ



最初は小さな領地だが、ホードとの戦いに勝って大きくしていこう



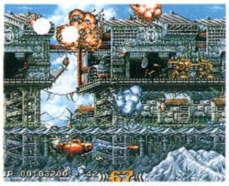
全部食べられたら負け

海底大戦争

セガサターン				
CD	発売予定日	12月15日	ジャンル	シューティング
	発売元	イマジニア	継続機能	コンティニュー
	開発元	シムス	複数プレイ	2人同時
	予定価格	6800円（税別）	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

現在、ゲーム業界からほぼ撤退しているアイレムが出した、潜水艦を自機とした横スクロール型シューティングゲームの移植版。

アイレム節とも呼べる、密度の濃いグラフィックを忠実に再現。とにかく破壊しまくりのゲーム内容や、2人同時プレイなどもしっかり移植されている。CGで作られたオープニングのムービーは、サターンオリジナルのものだ。



南極から始まった戦い。続くステージ2は「復興の都市」

続いてステージ3は「地球鎮守府」。上へ上がっていく

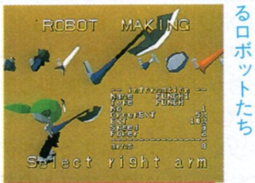
ステージ5「超深海2000m」。光すら届かない闇の世界

巨大なボスとの激しい戦い。こいつは弾道ミサイルの制御ユニットだ

ROBO・PIT
ロボピット

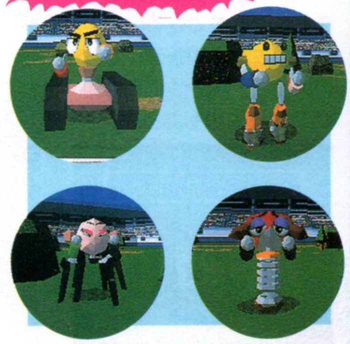
セガサターン				
CD	発売予定日	12月	ジャンル	アクション
	発売元	アルトロン	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	アルトロン	複数プレイ	2人同時
	予定価格	未定	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	?%

ポリゴンで描かれたロボットで対戦するアクション。敵も味方もロボットは5つのパーツの組み合わせでできている。色も含めて、パーツを自由に選択してロボットを作り戦うのだ。ロボットのデータはバックアップに保存でき、対戦に勝つことでランクを上げていき、トップをめざそう。



胴体、表情、脚部、左右の腕で構成されるロボットたち

5つのパーツを組み上げる



視点は3段階。フィールド内には投げられる物体も置いてある

X-MEN

セガサターン			
発売予定日	11月22日	ジャンル	格闘アクション
発売元	カプコン	継続機能	コンティニュー
開発元	カプコン	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%(10月27日現在)

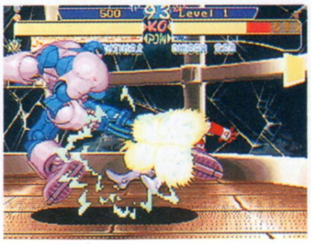
CD

長い歴史をもつアメコミ「X-MEN」をモチーフとした対戦格闘が、業務用からの移植でサターンに登場。アニメ的な感覚を追求し、大容量を投じて作りだされたアクションの数々や、従来の格闘ものを脱却したシステム面での新要素など、充実した移植ぶり。家庭用ならではの、VSやサバイバルといった新モードもあるのだ。

スパイラルのハイパーX。しっかり他人(マグニートー)に化けてる

10超人の超バトル

ついに移植完了。サターンの2Dパワーを体感せよ!



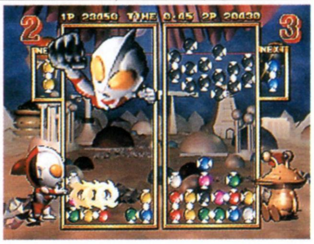
ミュータント抹殺が目的のセンチネル。その奇妙な動きもバッチリ

PD ウルトラマンリンク

セガサターン			
発売予定日	未定	ジャンル	アクションパズル
発売元	バンダイ	継続機能	コンティニュー
開発元	バンダイ	複数プレイ	2人同時
予定価格	未定	その他の機能	未定
容量	CD-ROM	現在の開発状況	50%(10月23日現在)

CD

PD(ポリゴンディメンション)というタッチで描かれたウルトラマンたちが活躍する、対戦型の落ちものパズル。上から落下してくるパーツには「手」のようなものが出ており、これで3つ以上のパーツをつなぐことで、そのパーツを消すことができるのだ。対戦相手への攻撃は連鎖消しでおきるものの他に、パーツの色の組み合わせによるものもあるぞ。



各キャラはいろいろ必殺技をもっている。これは八つ裂き光輪だ

ゾフィーを救うために戦うストーリーモード

怪獣だってもちろん必殺技あり

フィッシング甲子園

セガサターン			
発売予定日	'96年3月下旬	ジャンル	釣り
発売元	キングレコード	継続機能	バックアップメモリ
開発元	A・WAVE	複数プレイ	――――
予定価格	6800円(税別)	その他の機能	未定
容量	CD-ROM	現在の開発状況	15%(10月27日現在)

CD

全国520の参加校から勝ち抜いた12校の高校生たちが、4種目の釣りに挑む「フィッシング甲子園」のゲーム版がサターンで登場。

48人のキャラクタの中から3人を選択してチームを編成し、他のチームよりいい成績をとってラウンドを進めていく。第1ラウンドは河口湖でのブラックバス釣り。続いてイサキの船釣り、へら鮒釣りと続いて、最終ラウンドの第4ラウンドへ。ここではクルーザーに乗って、イソマグロやマハタといった100kg級の大物を狙う。

いい成績を出さないと、先には進めないのだ

釣り具メーカーのダイワ精工が監修している

超新話題インフォメーション

サターン新作情報

アクレイムジャパンからは、おなじみアメフトのゲーム『NFLクォーターバッククラブ'96』。

アローマは「天地無用!」を題材にした3作目として、麻雀『天地無用!麻雀(仮称)』を発表。

エレクトロニック・アーツ・ビクターからは、インタープレイのブランドで『サイベリア』という3Dシューティングを発表。

キングレコードは、麻雀『出世麻雀 大接待』を発表。

光栄は、春に発売されたエデュテインメントソフト3作をまとめた『EMIT バリューセット』。

セガからは、シリーズ3作目になるサッカー『ビクトリーゴール2』と、アクションRPGの『リンクルリバーストーリー』が登場。ともにタイトルは仮称のもの。

新規参入となるソフトビジョンインターナショナルからは、一挙4作が発表された。インタラクティブムービー『サイバーウォー』、恋愛シミュレーション『エンジェル グラフィティ』、ジャンル名そのままの仮称での2タイトルが『サッカー』と『パチンコ』だ。

データイーストからはパズルゲームの『マウスケのオジャマ ザ ワールド(仮称)』が。12月にはST-V版の業務用も登場予定。

博報堂マルチメディアエンタテイメンツ(HAMLET)からは、人気番組を題材にした『料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜(仮称)』。データベースものだ。

BMGビクターからはパチンコが題材の『パチンカー(仮称)』。

マイクロネットからは、18歳推奨の脱衣麻雀『麻雀狂時代 コギャル放課後編』。実写取り込み映像とポリゴンでコギャルが活躍!

メガドライブ情報

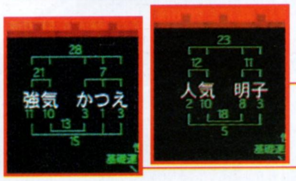
さよならタイトルはビック東海の『エイリアン3』。そして復活タイトルではコンパイルのRPG『魔導物語I』。同社からは「どのような形になるかは未定だが、とにかく発売する」という意向が表明されている。

©Marvel Entertainment Group/CAPCOM・円谷プロ/BANDAI・KING RECORDS/A WAVE/DAIWA/TV OSAKA

悩んでいるときは占都にきけ！

「占都物語」そのI
～人間関係編～

強気カツエ・人気明子



カツエは総格28画。ムラのある性格。明子は総格23画。親分肌の性格だ。

占都物語は山口純一郎氏、セム・リブラ氏の監修による占いNo．1ソフトだ。

強気カツエと**人気明子**は私立高校の２年生。二人は演劇部のヒロインをめぐる良きライバル同志です。**カツエは部長。熱い心で人を引きつける『極道の妻』タイプ。明子は副部長で、高慢な女王タイプ。**タイプは違うが、登下校はいつも一緒の親友でした。

その日は、演劇部の年に一度の公演の配役の日。二人とも目指すはただ一つ、主役の座です。ところが、あっけなく副部長の明子が主役に決まってしまったのです。部長のカツエは怒りのあまり、明子につかみかかりました。そのときから**極妻と女王は戦争に突入したのです。**

いつもなら明子と一緒に楽しく帰っているはずの放課後。一人ぼっちのカツエはつぶやきました。もしかして私のせいで公演ができなかったら…親友を失ってしまったら…。どうすればいいんだろう…。その時、突然、**ひょろ長い髭の中華テイストな男が現れたのです。**

「私の名前はドクトル・シーバ。どうやら友達とケンカをしているようだね。これで仲直りしなさい」男はカツエに箱を一つ渡すと、闇に消えました。その箱には**『占都物語』**と書いてありました。

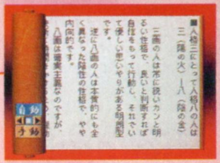
家に帰るとカツエは、早速、二人の相性を**姓名判断**で見ました。二人の相性は問題なし。つぎに**タロットカード**で占うと、一筋の光明が見えてきました。これからの状況を示すカードは「太陽のカード」だったのです。明日は**開運暦**で見ると友引、仲直りには最良です。

次の日、カツエは勇気を出し、思い切って謝りました。すると、あっけなく二人は仲直りできたのです。

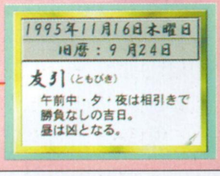
その日から公演に向けての稽古が始まりました。稽古後、仲直りしたカツエが、いつものように明子と一緒に帰ろうとすると…。

「ごめん。今度から石田先輩と一緒に帰ることにしたの」ええっ？　石田先輩！　よりによってカツエのあこがれの先輩です。これも主役になったからでしょうか？恋でも明子に破れるなんて…「じゃ、お先に！」うれしそう帰っていく明子を見て、カツエの心に再び燃え上がる怒りの炎。**こんなことなら仲直りしなくても良かった…なんて思ってしまったとさ。**

人気の三大占いが１本で！


姓名判断

タロット占い



平成開運暦

3DO版	SATURN版	Play Station版	Macintosh/WINDOWS版
Ariadne	CRI	株式会社東北新社	BYSE
株式会社アリアドネ メディア	株式会社CSK総合研究所	株式会社東北新社　デジタルソフト開発部	株式会社バイス
TEL.(03)3841-8041	TEL.(0423)75-1264	TEL.(03)3584-7312	TEL.(011)728-4671
©1995 Ariadne Co.Ltd	©1995 CRI／©1995 Ariadne Co.Ltd	©1995東北新社／©1995 Ariadne Co.Ltd	©1995 バイス／©1995 Ariadne Co.Ltd
価格 5,800円　10月27日発売	価格5,800円　10月27日発売	価格5,800円　11月22日発売	価格 5,800円　11月末発売予定

3DO、3DOロゴはThe 3DO Companyの商標です。
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがＳＥＧＡＳＡＴＵＲＮ専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
“PS” マークおよび “Play Station” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MQ
メディアクエスト

プレイヤー自身が大海の中で自由に釣り場のポイントをセレクトできる。

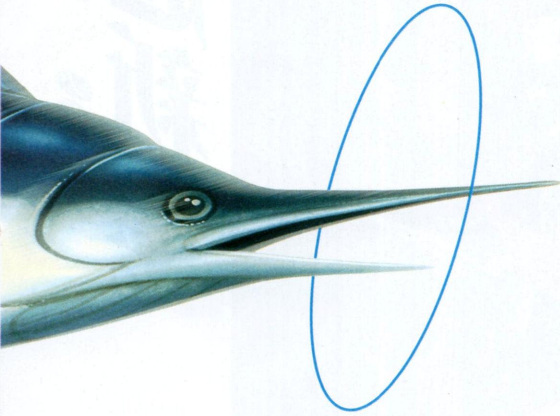
タックル＆ルアーセレクト。のちの得点に関わる釣りゲームの醍醐味だ。

ヒットからファイトへの展開画面。松方氏実写とのシンクロが見どころ。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN



大物はサターンの中に棲んでいた。

HIROKI MATSUKATA PRESENTS
松方弘樹の ワールドフィッシング
WORLD FISHING

©1996 MITSUI & CO.

この手応えは何だ！この臨場感は何だ！実際のロケーションムービーと超リアルなポリゴンCGとでうみだす究極のフィッシング・シミュレーションが、ついにセガサターン版として登場。トローリングで巨大マリーン（かじき）の豪快な引きに圧倒され、ルアーキャスティングではブラックバスとの巧妙でかつ激しいファイトに酔いしれる。ポイントやルアー選びなど、釣りの醍醐味も満載した。スーパーバイザーの松方弘樹主演による海外ロケシーンを贅沢に盛り込み、本物の臨場感に迫る。超大物ヒットの感触と興奮を今この場で体験できるのだ。

【ジャパンゲームフィッシュ協会（JGFA）監修】

1996年1月発売予定／予価￥5,800（税別）

発売: 三井物産株式会社

販売協力: 株式会社 メディアクエスト

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7904

SEGASATURN

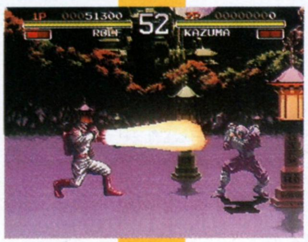
この商品は、(株)セガ・エンタープライズがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

イージーオペレーションで初心者にも安心!!

■新ルーチンでクリアもバッチリ!
業務用の難易度に加え、ぐんっと簡単になったVERY EASYで、初心者でもクリア可能だ!

■コマンド入力ができない人でもOK!
入力が難しい必殺技も、SPECIAL COMMAND MODEで楽々出せるぞ!

■ダッシュ&バックステップが思いのまま!
ダッシュ&バックステップがボタン1つでだせるぞ!ダッシュをからめた、テクニカルな闘い方が簡単に楽しめる!



サターン版開発中の画面です。

さあ、これでエンディングは君のものだあっ!!

愛とは…勇気とは…
戦慄の無限フィールドを駆け抜ける
神をも恐れぬ戦士たち。

イラスト:船戸明里

格闘超新星(スーパーノヴァ)。

GALAXY FIGHT -UNIVERSAL WARRIORS-
ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ

サンソフト格闘シリーズ 第1弾

セガサターン版5,800円(税別)
11月22日発売!

PlayStation
プレイステーション版
'96年1月 発売予定
5,800円(税別)
"PS"マーク及び"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ギャラクシーファイト プレミアムキャンペーン
各賞100名様・合計300名様に抽選でプレゼント!

A賞 ギャラクシーファイト特製サターンパット

B賞 ギャラクシーファイト特製2枚組オリジナルテレカ

ギャラクシーファイト賞 ギャラクシーファイト音楽CD

■応募方法/商品同封のアンケートハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。■抽選方法/A賞・B賞の抽選にもれた方の中からギャラクシーファイト賞が選ばれます。■発表/当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※プレゼント商品は実際の物とは若干異なる場合があります。

SUNSOFT® サン電子株式会社 〒460名古屋市中区栄3丁目13番20号 栄センタービル4F TEL052-252-2241 ©1995 SUNSOFT

ディズニー旅行があたりますの～！

アメリカ、ロスアンゼルスのディズニーランドにご招待しますわ！

オリジナル「お絵かきロジック」募集キャンペーン！

「おーちゃんのお絵かきロジック」の発売を記念して、
あなたのオリジナル「お絵かきロジック」
募集キャンペーンを実施いたしますの。
マス目の中に、好きな絵を描いてオリジナル「お絵かきロジック」を作って送ると豪華な賞品が当たりますわ。
特賞はなんとペアで海外旅行（ディズニーランド米国）
その他にストリート・バイク（ブリヂストン製）
やソニーのミニディスクプレイヤーなどの豪華賞品がドカーンと大勢に当たりますの。締切は平成8年1月末日迄ですわ。
優秀作品はパート2に採用されるかも？採用されれば名前も登場しますのでお友達に自慢できますわよ。
■サイズ：5×5、10×10、15×15、20×20、25×25
30×30の好きなサイズのマス目をハガキか紙に書いて、
応募するとよいですわ。ひとり何点でもかまいませんわよ。
この件に関するお問い合わせは（052）252-2241迄。
■応募先　〒460　名古屋市中区栄3-13-20
栄センタービル4F
サンソフト「お絵かきロジックＳＳ係」迄
どんどん応募するとよくってよー。
おーほほほほ・・・。

11/17 Fri
ON SALE

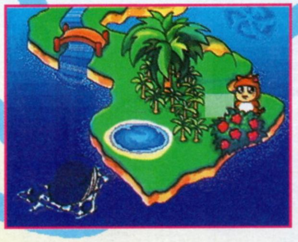
「すぺしゃるあたーく」もありますの！

「すとーりーもーど」では、“おーちゃん”を操作して、“へべれけ”を助けにいきますの。　敵キャラクターのいるマスに乗ると戦闘（パズル）が始まりますわ。「のーまるもーど」では4段階の難易度のパズルを解いてクリアタイムを競いますの。
その他、お友達と勝負したい時は「たいせんもーど」を、
どんどんパズルを解きたい時は「らんだむもーど」を
そして自分で問題が作れる「えでぃっともーど」もありますわ。
さらに各キャラクター達は「すぺしゃるあたーく」攻撃も持っていて、とってもよろしくってよ！

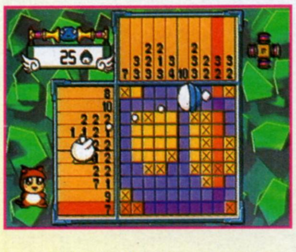
価格4,900円(税別)

数字に合わせて、
マス目を塗りつぶせばハイ、
プリンスの出来上がり。

パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック



ストーリーモードでは、さらわれたへべを助けるためにおーちゃんは旅立った。



へべの必殺技、くびちょんぱ～攻撃！

SEGASATURNおよび（ロゴ）は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SUNSOFT®

サン電子株式会社　〒460　名古屋市中区栄3-13-20　ＴＥＬ(052)252-2241

©Sekaibunka-Sha　©菫工房　©1995 SUNSOFT

SEGASATURN

48の伝説

アレクシス・ホークフィールド。
静かで平和な村に暮らすごく普通の青年。
ある日彼は、村の入口で行き倒れ寸前の一人の老人を助ける。
その老人こそ、この世界の創造主の世をしのぶ仮の姿であった。
アレクシスの中に"世を制するもの"の資質を見いだした創造主は、
彼に向かってこう言った。
「汝が望みさえすれば、神にもなれよう。その力試してみたくはないか？」と。
若く希望に満ちあふれたアレクシスにとって、それを断る理由は何処にもなく、
彼は万物の源を封印した、七つのクリスタルを求める試練の旅へと旅立つ。
行く手に待ち受けるのは、様々な敵と罠。
果してアレクシスは無事試練を乗り越えることができるのか。
そして、その身は神になれるのか……？
全ての結末はあなたの腕にかかっている。

STRAHL

秘められし七つの光

※写真は開発中のものです。

ゲームシーンの全てをフルアニメーションムービーで表現！
映画の興奮と感動をリアルタイムに体験できる、まさに新世代のアクションアドベンチャーゲームです。

君は、全ての結末を見ることができるか？48種類のマルチエンディング!!
エンディングは、プレイヤーの選択とプレイレベルによって、48種類にも変化。プレイする度、新たな感動がプレイヤーの心をとらえます。

リアルなサウンド、迫力の効果音！
デジタルならではのクリアなサウンドが手に汗握る迫真のシーンを彩ります。

「方向ボタン」+「2ボタン」のシンプル操作！
操作は、「方向ボタン」+「2ボタン」の簡単操作。煩わしいコマンド操作等になやまされることなく、ゲームワールドを堪能することができます。

フルアニメーション・インタラクティブ・ムービーゲーム

豪華声優陣を起用！
Voice Cast
林　延年
佐藤正治
幸野善之
萩森侚子
阪　治

堀川　亮

塩沢兼人

定価4,800円（税別）

11月24日発売!!

エンターテイメントの殿堂 宴

©1995 Media Entertainment Inc.
©1985 DATA EAST CORP.

株式会社メディアエンターテイメント
Media Entertainment

〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷1-9-4 タワーズ10 505 TEL.03-3320-4191

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

オリジナルブランド第２弾

Wizard's Harmony™

ファンタジー育成
シミュレーションゲーム
そだベンチャー

彼女はウィザーズハーモニーのオープニングとエンディングを歌ってくれる井上佳子さん、21才です。

彼女はもとFM放送のＤＪをやっていただけあって、人を惹きつける歌唱力はバツグン。みんなで応援しよう。

なお、ゲーム中ではシンシアの声を担当しているのでよろしくね。

ファンレターはアークシステムワークス、井上係までお願いします。

ウィザーズハーモニー
新春発売予定
定価 4,900 円（税抜）

プレイステーション・セガサターン
同時発売決定！

アークシステムワークス株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜 2-4-15
太田興産ビル新横浜 6F
TEL 045-470-1550　FAX 470-1551

インターネットでアークシステムワークスのホームページと『ARC TIMES』を公開中です。『ARC TIMES』では、ゲーム情報に限らず、雑学クイズや美術館などの情報など、さまざまな話題を週に２回お届けしています。興味がある方は、以下のアドレスに気軽に遊びに来てください。また、"エグゼクター"や"ウィザーズハーモニー"の情報満載のコーナーも開設しています。
ADDRESS =
http://www.arcsy.co.jp/

育成ゲームとアドベンチャーゲームが合体した
"そだベンチャー"

みんな、みんな、聞いてよー、たいへんなのー。シンシアが行っている『スキル＆ウィズダム』っていう学校があるんだけどね。それでね、そこの『ウィザーズアカデミー（魔法研究サークル）』っていうところでマスター（サークル部長）をしているお兄ちゃんが、こまってるの。なんでかってゆーとね、いまね、お兄ちゃんしか仲間（メンバー）がいないから、学校のえらい人が仲間を５人以上に増やして、なんかいいことをしないとアカデミーをつぶしちゃうんだって、そんなのヤダよね。シンシア、お兄ちゃんといっしょにアカデミーに入りたいから、お兄ちゃんを応援するんだ。それでね、お兄ちゃんが言ってたんだけどね、学校のみんなに声をかけて、たくさん仲間になってもらって、最後の学生生活を楽しむんだってー。もちろん、『ウィザーズアカデミー』がつぶれちゃわないよーにみんなに手伝ってもらいたいのー。シンシアからのお願いだよ。みんな手伝ってねー。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび（マーク）は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGA SATURN
あなたの大きな愛で、
綺麗になりたい。
日本中で熱烈なファンを広げ続ける
あの育成シミュレーションの最高峰
「プリンセスメーカー」第２弾が、
ついにセガサターンに登場!!
最高のグラフィックスと、
総勢100名を越えるキャラクターが
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。
●原作・イラスト／赤井孝美
●声の出演／久川　綾
田中真弓・龍本富士子
千葉千恵巳・小川真司
松下美由紀・草地章江　ほか
セガサターン版
CD-ROMソフト
好評発売中!!
標準価格7,800円（税別）
初回プレス版のみ
プレミアムグッズ
プレゼント
3DO
3DO版『プリンセスメーカー2』
95年12月9日発売!!
PRINCESS MAKER 2
プリンセスメーカー2
©GAINAX／AKAI.Company ／©1995 MICRO CABIN CORP.
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン　〒510　三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593-51-6482
インフォメーションダイヤル　TEL.0593-53-3611
※この商品は、(株)セガ・エンタープライズがSEGASATURN専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
※3DO,3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。

MARRIAGE
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SEGASATURN
イラスト集&攻略本も発売予定!!
[VIDEO・LD版]オリジナルアニメシリーズPART1
―96年春リリース予定―
泣かせるなんてもってのほか。誠意とプレゼントでカバーしよう!
ごめんなさい・・・はあはあ
そうします・・・
「見る」「さわる」など各種アイコンを使って相手との会話を楽しもう!
結婚
Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!
Marriage
95年12月
発売予定
希望小売価格 6,800円(税別)
セガサターン用
キャラクターディスク(限定版)
「結婚前夜」先行発売!
イラスト+声優陣総出演のお楽しみソフト
大人気好評発売中!!
2,000円(税別)
「結婚」をシミュレート。
新感覚ゲーム
セガサターンに
登場!
豪華キャスト
人気声優
10人勢揃い!!
男性も女性も楽しめる
"デュアル・ユーザー・システム"を導入
「出逢い」からはじまり
「交際」「婚約」「結婚」へ、
もしかして「離婚」も?
仕事に、デートに、
ハプニング!
待ちうける数々のイベント
HEADROOM
最新作!
SHOGAKUKAN PRODUCTION
©HEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION ©WESTONE
[発売元]
(株)小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30
TEL.03(3222)9853/ FAX.03(3222)6397

SEGASATURN

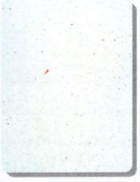
陣取りゲーム風味
「惑星開拓シミュレーション」登場！

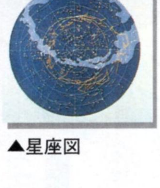
好評発売中！！
定価5,800円（税別）

プレゼント！

夜空の星に君の名前を付けられる権

- プレイステーションソフト「ただいま惑星開拓中！」のパッケージに入っているアンケートハガキの質問に答えて送ってネ！
- １２月から３カ月連続で抽選し、毎月３名（合計９名）の方に「夜空の星に君の名前を付けられる権」をプレゼントいたします！（最終締切日：平成８年２月末日消印有効）
- 当選された方は、「国際星名登録機関（アメリカ）」で手続され、登録が完了すると、豪華額入り「証明書」、登録された名前と星の位置を示した「カード」や「星図」、「星座図」がお手元に届きます。
- 惜しくも当選されなかった方にも抽選で100名様に「ただいま惑星開拓中！」オリジナルテレホンカードをプレゼントしちゃいます！


▲星図


▲星座図

▲証明書

▲カード

◀オリジナル
テレホンカード

ALTRON
株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

© 1995 ALTRON CORPORATION

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器.ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け　**A**コース

■BASICをマスターした方向け　**B**コース

■プログラミングの経験の無い方向け　**C**コース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース

■サウンドドライバー作成コース

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～ 4:00 PM 6:30～ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

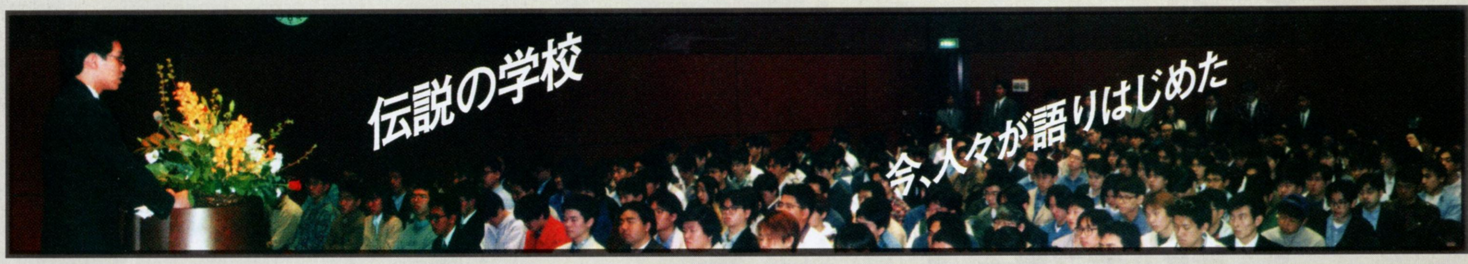
全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

1　2　3　4

Edit



1996年4月生学校見学会実施中!

◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

12月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

セガ監修

CD-ROM 体験マガジン サターンスーパー Vol.3

制作・発行:Captain Soft 発売:宝島社

11月8日(金)発売！

新企画 大型画面/高画質

これは見逃せない！

最新オープニングCG特集

バーチャコップ アドバタイズDEMO

真・女神転生デビルサマナー

QUOVADIS クォヴァディス

テーマパーク

フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～

超目玉！ ビックリ！バッチリ！ホントに遊べる！

体験ソフトが今度は5本だ！

ハングオンGP'95

ギャラクシーファイト

必殺パチンココレクション

アメリカ横断ウルトラクイズ

「占都物語」そのI

新作ソフト8本

オリジナルムービーも強力

突撃取材

真・女神転生デビルサマナー開発画面

サターンスーパー特別編集
バーチャファイターCGポートレート

当たるのは誰だ！

抽選で当たる！

真・女神転生
デビルサマナー
SPECIAL PRESENT!!
100名！

定価1,600円(本体1,533円)

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1995 ©西谷 史/シップス ©ATLUS 1995 SUNSOFT

内容についてのお問い合わせ（株）Captain Soft 販売についてのお問い合わせ（株）宝島社 03(3234)4621

夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。

楽しみながらわかる学院の全て

学院説明会開催

●11月11日(土) 東京/本学院
●11月18日(土) 仙台・福岡・長野
●11月19日(日) 福島・広島
●11月23日(祭) 札幌・新潟・鹿児島
●12月16日(土) 東京/本学院
●1月20日(土) 東京/本学院

各会場にて14:00～開催いたします。詳しくは、お電話でお問い合わせください。

フジサンケイグループ
株式会社**ポニーキャニオン**がサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

願書受付中

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科 (2年制) ゲームクリエイター研究科 (3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 (2年制)	●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 (2年制)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科 (2年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 (2年制)	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

実践夜間専科 19:00から学べるプロへの近道【授業時間 19:00～21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース (週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームアニメ・グラフィックコース (週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
マルチメディアクリエイター専科 (週1回/1年制)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優専科 (週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科 (週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科 (週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 サターンファン A⑪係
個別相談随時受付中【本科、実践夜間専科とも】詳しくはお電話で 0120-41-4600

新作発売カレンダー

セガサターン

●11月

10日	峠 KING THE SPIRITS	★アトラス／5800円
10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	★セガ／4800円
17日	戦略将棋	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／6800円
17日	おーちゃんのお絵かきロジック	★サン電子(サンソフト)／4900円
17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	★セガ／5800円
17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(結城晶)	★セガ／1280円
17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(パイ・チェン)	★セガ／1280円
17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	★バンダイ／6800円
17日	RAYMAN	★ユービーアイ ソフト／5800円
22日	ぱっぱらぱおーん	★エコールソフトウェア／4800円
22日	X-MEN	★カプコン／5800円
22日	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	★サン電子(サンソフト)／5800円
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	★ジャレコ／5800円
22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	★BMGビクター／5800円
24日	バーチャコップ(バーチャガンセット)	★セガ／CD-ROM+バーチャガン／7800円
24日	バーチャコップ(ソフト単体)	★セガ／5800円
24日	セガサターン・バーチャガン	★セガ／2900円
24日	金沢将棋	★セタ／7900円
24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	★セタ／8800円
24日	闘神伝S	★セガ(タカラ・セガ)／5800円
24日	シュトラール 秘められし七つの光	★メディアエンターテイメント／4800円

●12月

1日	NBA JAM トーナメントエディション	★アクレイムジャパン／5800円
1日	バーチャファイター2	★セガ／6800円
1日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	★セガ／5800円
1日	HAT TRICK HERO S	★タイトー／5800円
1日	〈初〉爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	★吉本興業／5800円
8日	〈初〉ファーザー・クリスマス	★ギャガ・コミュニケーションズ／5800円
8日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	★コナミ／5800円
8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ウルフ・ホークフィールド)	★セガ／1280円
8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ラウ・チェン)	★セガ／1280円
8日	日灼けの想い出＋姫くり	★やのまん／5800円
15日	ガンバード	★アトラス／5800円
15日	海底大戦争	★イマジニア／6800円
15日	結婚～Marriage～	★小学館プロダクション／6800円
15日	〈初〉クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	★セガ／6800円
15日	DX人生ゲーム	★タカラ／5800円
15日	マジカルドロップ	★データイースト／5800円
15日	〈初〉ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	★ビック東海／5800円
21日	クォヴァディス	★グラムス／6800円
22日	バーチャ フォト スタジオ	★アクレイムジャパン／6800円
22日	テーマパーク	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
22日	ゴジラ® 一列島震撼一	★セガ／5800円
22日	NINKU一忍空一 ～強気な奴等の大激突!～	★セガ／5800円
22日	ダライアス外伝(仮称)	★タイトー／5800円
22日	バーチャレーシング セガサターン	★タイムワーナー インタラクティブ／5800円
22日	北斗の拳	★バンプレスト／5800円
25日	真・女神転生 デビルサマナー	★アトラス／6800円
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	★セガ／5800円
上旬	カオス コントロール	★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／5800円
上旬	The Tower	★オープンブック／6800円
上旬	湾岸デッドヒート	★パック・イン・ビデオ／価格未定
下旬	必殺パチンココレクション	★サン電子(サンソフト)／6800円
下旬	クリーチャー ショック	★データイースト／CD-ROM2枚組／6800円
下旬	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	★やのまん／6300円
未定	ROBO・PIT(ロボピット)	★アルトロン／価格未定
未定	ブラック ファイアー	★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／5800円
未定	ダークセイバー	★クライマックス／価格未定
未定	〈初〉EMIT バリューセット	★光栄／CD-ROM3枚組／15800円

●'96年1月

1日	ザ・ホード	★BMGビクター／5800円
12日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	★セガ／6800円
12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(舜帝)	★セガ／1280円
12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	★セガ／1280円
12日	〈初〉麻雀狂時代コギャル放課後編	★マイクロネット／8800円
26日	ガーディアンヒーローズ	★セガ／5800円
下旬	天地無用!魎御理(みみり)温泉 湯けむりの旅	★アローマ(ユーメディア)／CD-ROM2枚組／8900円
下旬	四柱推命ピタグラフ	★データム・ポリスター／5800円
下旬	松方弘樹のワールドフィッシング	★メディアクエスト／価格未定
未定	プロ麻雀 極S	★アテナ／5800円
未定	〈初〉サイベリア	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(インタープレイ／EAV)／6800円
未定	デスマスク	★バンタンインターナショナル 電脳工場／CD-ROM3枚組／価格未定

●'96年2月

9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(影丸)	★セガ／1280円
9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	★セガ／1280円
未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
未定	FIFAサッカー'96	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
未定	提督の決断II	★光栄／価格未定
未定	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	★サン電子(サンソフト)／価格未定
未定	ZORK I	★翔泳社／価格未定
未定	くるりんPA!(仮称)	★スカイ・シンク・システム／3980円
未定	リターン・トゥ・ゾーク	★バンダイビジュアル／価格未定
未定	GEX(ゲックス)(仮称)	★BMGビクター／価格未定
未定	ソーラー・エクリプス(仮称)	★BMGビクター／価格未定
未定	シーバス・フィッシング	★ビクター エンタテインメント／6800円

●'96年3月

上旬	〈初〉きゃんきゃんバニー・プルミエール(仮称)	★キッド／5800円
下旬	〈初〉フィッシング甲子園	★キングレコード／6800円
下旬	ジーコの考えるサッカー(仮称)	★みずき／価格未定
未定	シェルショック	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
未定	レインドロップ	★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
未定	エアーズアドベンチャー	★ゲームスタジオ／価格未定
未定	〈初〉マウスケのオジャマ ザ ワールド(仮称)	★データイースト／価格未定
未定	慶応遊撃隊 活劇編	★ビクター エンタテインメント／5800円

●'96年4月

上旬	〈初〉パチンカー(仮称)	★BMGビクター／価格未定
未定	〈初〉出世麻雀 大接待	★キングレコード／5800円

発売日未定

●今冬

ストリートファイターZERO ★カプコン／価格未定
GOTHA II・天空の騎士 ★光栄／価格未定

●新春

Wizard's Harmony ★アークシステムワークス／価格未定

●'96年春

〈初〉天地無用!麻雀(仮称) ★アローマ(ユーメディア)／6800円
AQUAZONE for SEGA Saturn ★キューゼロゼロサン(9003inc.)／5800円
スナッチャー ★コナミ／価格未定
ときめきメモリアル～forever with you～ ★コナミ／価格未定
サクラ大戦 ★セガ／価格未定
新世紀エヴァンゲリオン(仮称) ★セガ／価格未定
THOR～精霊王紀伝～(トア～せいれいおうきでん～) ★セガ／価格未定
ドラゴンフォース ★セガ／価格未定

編集後記

まず、ソフトバンクさんの『SEGA SATURN MAGAZINE』の月2回刊スタートおめでとうございます。私たちも隔週刊で12月から追っかけますので、よろしくお願いします。

さて、私たちは11月にもう1冊みなさんに増刊をお届けします。内容はサターンのソフト購入ガイドと、カタログでありながら各ソフトのクイックマニュアルです。これからソフトをそろえようと思っている人にも、すでにバリバリのユーザーの人にも役に立つ内容になっています。また、当然のことながら最新のサターン情報、いうまでもなく『バーチャファイター2』も大特集します。

次に、12月からの隔週刊の発売日ですが、第1号は12月8日発売(12/22号)、そして12月22日発売(1/5・19合併号)、1月19日発売(2/2号)です。内容もリニューアルしますが、当然表紙もデザインも新しいイメージにします。

ところでところで、今月って少し前号と変わったと思いませんか。じつは、今月から隔週刊対応のためにメンバーが増えました。以前メガドライブ・ファン時代に在籍していた相沢が戻ってきてくれました。そして新人選手諸君も。夜中の編集部もそのせいかなんだかにぎやかになりました。増強された分みなさんへお届けする情報も、得意の攻略記事も、一層力を入れられると思います。これから年末まで編集部は超大忙しですが、よろしく応援お願いします。増刊も忘れずに買ってね!

(NORIKO)

カレンダーの見方
発売日　ソフト名　★メーカー名（正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記）／メディア及び容量（ROMのみ）＋追加機能もしくは付属品／予定価格（税別）　注：ソフト名の前に「〈初〉」と付いていて、文字が青く書かれているものは、今月号で発売カレンダーに初めて掲載されたソフトです

〈初〉リンクルリバーストーリー（仮称）　★セガ／価格未定
コブラ・ザ・サイコガン　★タカラ／価格未定
テクモスーパーボウル　★テクモ／5800円
大冒険（セントエルモスの奇跡）　★パイ／価格未定
風水先生（仮称）　★博報堂（HAMLET）／5800円
〈初〉料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～（仮称）　★博報堂（HAMLET）／価格未定
ナイトストライカーS　★ビング／価格未定
メタルブラック　★ビング／価格未定
ルパン三世　THE MASTER FILE　★みずき／5800円
〈初〉ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ　★リバーヒルソフト／価格未定

●'96年夏

〈初〉大運動会（仮称）　★インクリメントP／価格未定

●'96年内

AQUA　WORLD　海美（うみ）物語　★みずき／価格未定

●未定

パチンコ倶楽部　★アイ・エス・シィ／価格未定
エイリアン　トリロジー　★アクレイムジャパン／価格未定
〈初〉NFLクォーターバッククラブ'96　★アクレイムジャパン／価格未定
モータルコンバットII　完全版　★アクレイムジャパン／価格未定
レボリューションX　★アクレイムジャパン／価格未定
囲碁（仮称）　★アスキー／価格未定
時空探偵DD　～幻のローレライ～　★アスキー／6800円
ダービースタリオン（仮称）　★アスキー／価格未定
サクセス・ストーリー　★アルトロン／価格未定
11th Hour　★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
Hoops Hard Core（仮称）　★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
餓狼伝説3　★SNK／価格未定
THE KING OF FIGHTERS'95　★SNK／価格未定
誕生S　★NECインターチャネル／価格未定
ドラえもん（仮称）　★エポック社／価格未定
ウイングコマンダーIII　★エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／CD-ROM4枚組／価格未定
マジックカーペット　★エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／価格未定
神罰　人生の意味　★ガイナックス／価格未定
ヴァンパイア　ハンター　★カプコン／6800円
ストリートファイターII　ムービー　★カプコン／CD-ROM2枚組／6800円
斉天大聖～孫悟空～（仮称）　★グラムス／価格未定
ルナ　ザ　シルバースター　★角川書店／ゲーム　アーツ／価格未定
3Dロボットシューティング（仮称）　★ゲーム　アーツ／価格未定
ガーディアンフォース　★サクセス／価格未定
コットン2　★サクセス／価格未定
実戦パチスロ必勝法SP（スペシャル）　★サミー工業／価格未定
ハイパーダービー　★CSK総合研究所／価格未定
碁仙人（仮称）　★ジェイ・ウイング／価格未定
現代大戦略　Strikes（仮称）　★システムソフト／価格未定
マスターオブモンスターズ　黄金の指輪（仮称）　★システムソフト／価格未定
アイドル雀士スーチーパイII　★ジャレコ／価格未定
スラムドラゴン　★ジャレコ／価格未定
ファンタステップ　★ジャレコ／価格未定
HOUSING　★スーパーソフトウェア／価格未定
HOUSING CATALOG　★スーパーソフトウェア／価格未定
〈初〉ビクトリーゴール2（仮称）　★セガ／価格未定
ファンタジーアース（仮称）　★セガ／価格未定
TIZ～Tokyo Insect Zoo（ティズ）　★ゼネラル・エンタテイメント／価格未定
ARENA（仮称）　★ソフトバンク／価格未定
〈初〉エンジェル グラフィティ　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
〈初〉サイバーウォー　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
〈初〉サッカー（仮称）　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
〈初〉パチンコ（仮称）　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
心霊呪殺師　太郎丸（仮称）　★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
3×3EYES～吸精公主～　★日本クリエイト／CD-ROM2枚組／価格未定
重装機兵レイノス2　★日本コンピュータシステム（メサイヤ）／価格未定
超兄貴～究極無敵銀河最強男～　★日本コンピュータシステム（メサイヤ）／価格未定
SUPER301 SQ（仮称）　★日本物産／価格未定
V.R麻雀（仮称）　★日本物産／価格未定
USドラッグチャンプ（仮称）　★日本物産／価格未定
テラクレスタNEO　★日本物産／価格未定
FARADOON（ファラドゥーン）　★パイオニアLDC／価格未定
空想科学世界ガリバーボーイ　★ハドソン／価格未定
天外魔境外伝　第四の黙示録　★ハドソン／価格未定
〈初〉ボンバーマンSS（仮称）　★ハドソン／価格未定
機動戦士ガンダム　★バンダイ／価格未定
〈初〉PD　ウルトラマンリンク　★バンダイ／価格未定
ポリゴンSLG（仮称）　★バンプレスト／価格未定
ロボット混戦RPG（仮称）　★バンプレスト／価格未定
3Dベースボール（仮称）　★BMGビクター／価格未定
レガシー・オブ・ケイン　★BMGビクター／価格未定
ノバストーム　★ビクター エンタテインメント／価格未定
パチンコファイター（仮称）　★プレ・ステージ／価格未定
Defcon5／デフコン5　★マルチソフト／価格未定
ゼロヨンチャンプSpecial（仮称）　★メディアリング／価格未定

メガドライブ MEGA-CD スーパー32X

●12月

未定　ぺぺんがPENGO　★セガ／ROM（容量未定）／4980円
未定　サージカルストライク　★セガ／MEGA-CD／6800円

発売日未定

●未定

ズールのゆめぼうけん　★日商岩井インフォコムシステムズ（インフォコム）／8MbitROM／8800円
魔導物語 I　★コンパイル／16Mbit＋B.B.／価格未定
シャドウラン　★コンパイル／MEGA-CD／7800円

ゲームギア

●11月

17日　ソニックラビリンス　★セガ／4Mbit／3800円
24日　魔導物語A －ドキドキばけ～しょん－　★コンパイル／4Mbit＋B.B.／5500円
24日　Jリーグサッカー ドリームイレブン　★セガ／4Mbit＋B.B.／5500円

●12月

1日　野茂英雄のワールドシリーズベースボール　★セガ／4Mbit／4800円
8日　ゴジラ®　－怪獣大進撃－　★セガ／4Mbit＋B.B.／5500円
8日　スーパー桃太郎電鉄III　★ハドソン／4Mbit＋B.B.／5800円
22日　LUNAR －さんぽする学園－　★ゲーム アーツ／4Mbit＋B.B.／5800円

発売日未定

●未定

ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～　★セガ／4Mbit／3800円

再販分

11月24日　ポケット雀荘　★ナムコ／1Mbit／3500円

次回発売のお知らせ

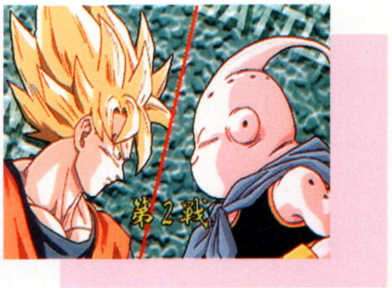
サターンFAN

12月号増刊
1周年記念完全保存版
超役立ちCDジャケット
&オールカタログは
11月21日(火)ごろ発売予定です

12月22日号は
12月8日(金)発売予定です

SEGA SATURN
27人の超戦士が、
真の戦場でキミを待つ!!
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1995
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

これまで悟空を始めたくさんの戦士たちが、幾多のバトルを繰り広げて来た…。
ある者はただ純粋に強くなることだけを追い求めた…。
また、ある者は戦士の“誇り”を護るために戦場に赴いた…。
戦士たちは闘いの答えをその戦場に見いだすことはできたのだろうか……？
そして今、新たな戦場が超戦士たちを待ち受ける！
この闘いの“真”の答えを導くのはキミ自身しかいない!!



武闘伝シリーズではおなじみの『デュアルスクリーン』を採用！さらに4方向にアングルが切り替わる『バックグラウンド・チェンジシステム』も新たに導入!!

誰もが楽しめるバトル設定で、ビギナーからエキスパートまでが大興奮！『勝ち抜き』『フリー対戦』『団体戦』でゲームモードも多彩になったぞ！

新登場の『Mr.サターンモード』！
頭脳(?)を使ってゼニーを稼げ!!
でも、最後の武器は祈るだけ!?

白熱する武舞台！『天下一武道会』を制するのは誰だ!?

11月上旬発売予定

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
真武闘伝

対戦格闘アクションゲーム

CD-ROM　¥6,800(予価)(税別)

セガサターン、SEGASATURNは、㈱セガ・エンタープライゼスの商標です。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」◂このマークのお店でお求め下さい！

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

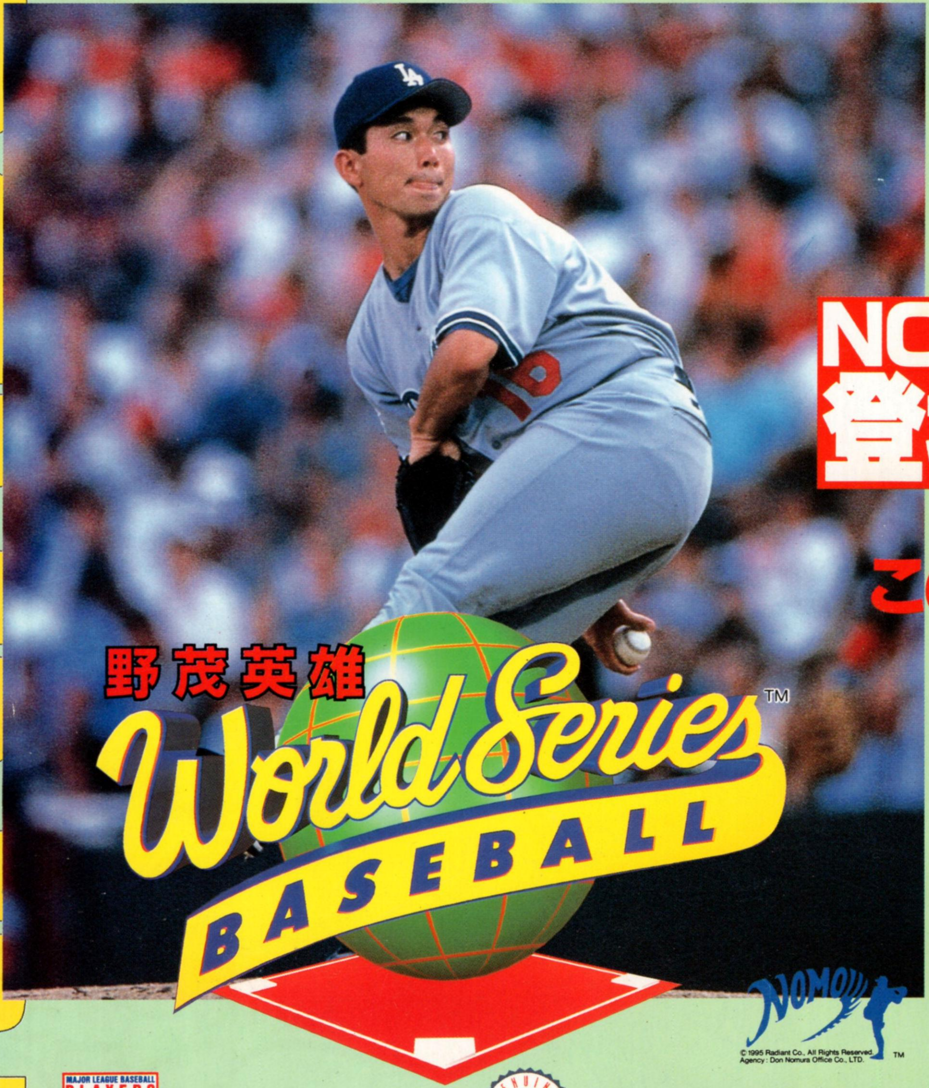
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

SEGA

SEGASATURN

NOMO登場!

この秋、ゲーム球界を竜巻がおそう!



MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ®
© MLBPA MSA

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

GENUINE MERCHANDISE ™
© MLB 1995

SEGA SPORTS ™

野茂英雄World Series BASEBALL 11月17日発売予定 5,800円

あの「グレイテストナイン」が大リーグ版としてリニューアル！パワフル＆スピーディな大リーグ野球をテクスチャーマップとポリゴンを駆使し、余すところなく再現。またメジャーリーグ28球団と選手はすべて実名、もちろん、我らのヒーロー野茂もトルネード投法をひっさげて'95年度版最新データで登場。プレイオフやワールドシリーズも忠実に再現、リアルな英語実況も迫力満点だ。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

すごいソフトは、セガサターンから
SEGASATURN
セガサターン 好評発売中

第3種郵便物認可 平成7年12月15日発行 第7巻第12号(通巻70号)
発行人/山森尚 編集人/北根紀子
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 編集/☎03(3573)8605 広告/☎03(3573)8612
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111代
特別定価540円(本体524円)

T1004089120542

©Tokumashoten Intermedia 1995

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 04089-12